Tot. 257

特别企划：游戏中的未来科技——浅谈现实科技在游戏中的进化形态

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



— 焦点 —

德国科隆游戏展

本刊记者欧洲速报+现场试玩

机车风暴 启示录｜杀戮地带3

寄生前夜 第三个生日

— 新闻资讯版块全新栏目 —

PlayStation官方专页

正式开张！

研究中心

战国BASARA 3

武将技能分析&全同伴获得流程

火焰之纹章 新·纹章之谜

高难度进阶课堂

攻略透解

重装机兵3

幻想传说

换装迷宫X

TGS梦想之旅

中奖名单揭晓

- 详见112页 -

前线狙击

光明之心

传说新作三连发

光环 致远星

皇家骑士团 命运之轮

海豹突击队4

生化奇兵 无限

2010.9A

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

17>

9 771008 060006

Gamehalo 战国BASARA 3 — 热门新作精彩影像 — 技巧打法演示

特别收录 女神异闻录PERSONA 音乐会精彩选段｜LIMBO 劳拉与光之守护者 精彩试玩

爆笑同人短片 现代战争2×潜龙谍影｜Ending Song 林肯公园 The Catalyst 荣誉勋章MV

本期赠品

130分钟 DVD


北通
BETOP
环保科技
北通MVP系列，只为优质玩家而设。造型精巧，集无线技术、
智能掌控、环保科技为一身，带给玩家全方位轻松游戏体验！
轻松源于专业
MVP
光电绿
动力蓝
动感蓝
活力绿
激情红
劲爆黑
北通 MVP动力堡垒
BETOP GAME ACCESSORIES PSP/NDS系列
多用外挂充电电池
• USB & PSP双供电接口
• 多用外挂电池
• 智能省电开关
• 2600毫安聚合物锂电
北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 沈阳小陆游戏 | 大连阳光电玩 | 长春金卡王电玩 | 哈尔滨天乐电玩 | 上海桥数电玩配件直通车 | 南京新世界电玩 | 宁波海曙悦动计算机
杭州次世代电玩 | 无锡昌盛电玩 | 济南数码引擎电玩 | 合肥协昌科技 | 重庆九天胜科技 | 成都正中信耗材 | 贵阳巍巍电玩 | 昆明快乐游戏联盟 | 郑州三利电子 | 武汉新德利电玩 | 乌鲁木齐海胜电器
西安天龙电玩 | 兰州格林电玩 | 太原星际电玩 | 银川百川耗材 | 西宁智力王电玩 | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 佛山 NO.1 漫游岛 | 长沙恒源电玩 | 南昌火爆电玩 | 福州聚友电玩 | 南宁鸿立电玩
北通：专业娱乐外设品牌
www.betop-cn.com
免费防伪专线：800 810 8315
服务热线：400 6754 300
广州市品众电子科技有限公司
拥有北通 娱乐更轻松

GAMESCOM 2010

焦点 OUR FOCUS

新图腾时代

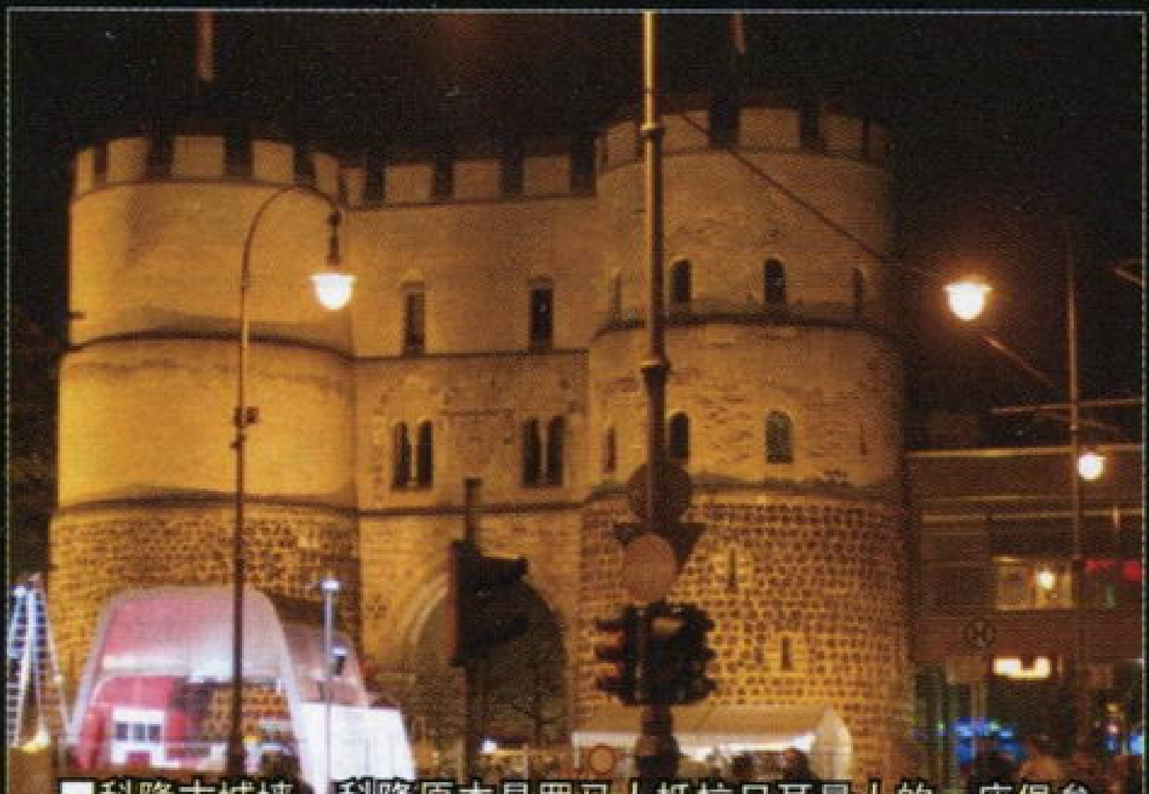
2010年科隆游戏展纪实

有欧洲腹地之称的德国科隆，拥有许多令人艳羡的身分：历史名城、交通枢纽、展览会之都，现在，这里又多了一张新名片——欧洲最大的游戏盛会落户于此。在游戏业逐渐成为全球娱乐业执牛耳者之际，代表欧洲游戏力量的科隆游戏展（Gamescom）以愈发成熟、专业和权威的姿态登场亮相，“这是（我们）这座城市巨大的幸运”科隆市长于尔根·罗特斯由衷地表示，本地游戏媒体更是迫不及待地喊出了“全球、欧洲和德国，游戏业的首映式”的口号。刚刚度过两周岁生日的科隆游戏展却并不为外界的喧哗所动，继续将主要精力投放到长久以来所坚持的方向。无论是在跳舞喷泉公园举办的游戏音乐会，供玩家们休憩、交流的海滨俱乐部，还是精心布置的热门游戏试玩区，在组织环节上对玩家无微不至的照顾。没错，科隆游戏展依然在为打造“玩家盛宴”的目标而努力着，德国互动娱乐软件协会常务董事Olaf Wolters说出了自己的愿望，“我希望今年光临展会的玩家数量，至少比去年增加8%”。

虽然Capcom、世嘉出人意料地做出了不参展的决定，不过他们空出的展区面积，很快就被索尼和微软两家公司瓜分一空，毕竟，无论是PS Move还是Kinect，都需要相对宽敞的试玩环境。如果说任天堂没有携被外界寄予厚望的3DS归来，多少降低了本届展会的成色，那么，刚刚转型第三方开发商的Insomniac Games为索尼献上的两款独占作品，称得上是意外惊喜。与往届一味追求独占大作和产品数量不同，本届展会的开发商们致力于塑造游戏业的“新图腾”。因为面对周期性的技术革命，游戏业的发展并非持续性的前进，而是每隔一个阶段进入一个新的平台期，领先者在这个阶段与竞争者的差距在缩小，甚至孕育着颠覆性的可能。索尼和微软都希望自己的体感产品能够胜出，而任天堂也要证明此前席卷全球的Wii依旧后劲十足，夹在其中的第三方，也在忙不迭的找寻自己在产业中的最佳位置。

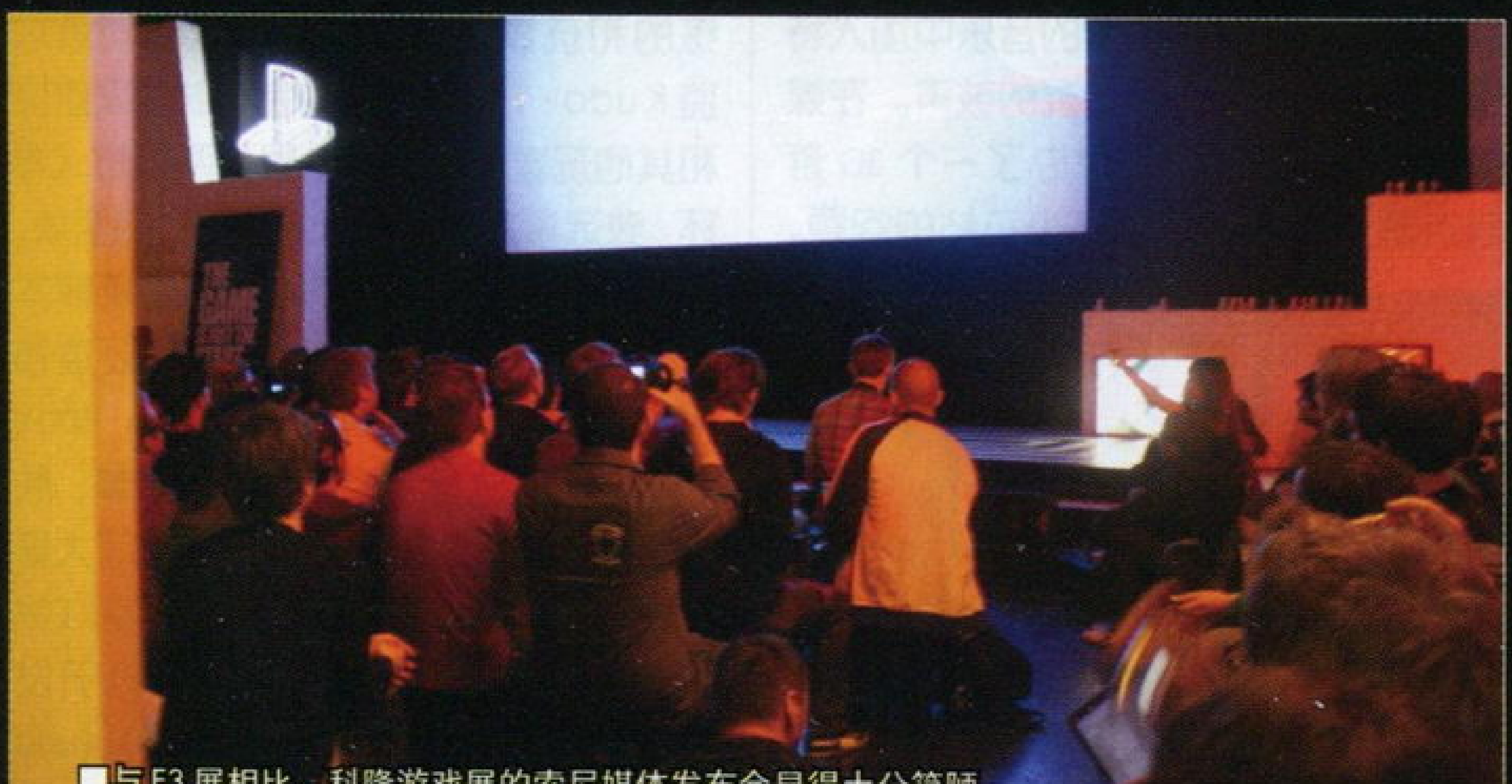


■科隆游戏展会场外景。


■科隆古城墙，科隆原本是罗马人抵抗日耳曼人的一座堡垒。


■本刊特派记者李沐洋和知名制作人Chris Tylor合影。

GAMES COM 2010 一半是等待，一半是惊喜！


■与E3展相比，科隆游戏展的索尼媒体发布会显得十分简陋。

索尼媒体发布会现场到处可以见到PS Move的海报，每位记者在入场前，还领到了一个3D眼镜，发布会的内容不言自明。值得一提的是，人群中还出现了EA总裁John Riccitiello的身影，显然是从刚闭幕的EA发布会上直接赶了过来，联系《质量效应2》登陆PS3的重磅新闻，如今两家公司的关系无疑处在一段蜜月期。当大家将目光聚集在看台上时，期待的“演出”并未上演，相反，整个发布会被推迟了50多分钟。索尼的工作人员自始至终都没有给出解释，甚至一些前台的服务人员都不清楚发生了什么。考虑到主舞台的灯光和大屏幕一直在调试，或许是这方面出了一些问题。终于，SCEE总裁Andrew House走上了台，他故意看了一下手表，充满歉意地向记者们挥了挥手，然后笑着说自己多么希望在今年E3展上大出风头的Kevin Butler也能来现场，这段玩笑稍稍降低了记者们的不满。

在介绍完PS3全球销量达到3800万台，欧洲销量超过1600万台的佳绩后，这位SCE欧洲地区的掌舵者说出了早就准备好的台词：“今晚将为大家展现PS3的未来，当然，还有游戏的未来。”接着，他公布了320GB和160GB的PS3套装，并陆续播放了《小小大星球2》、《杀戮地带3》、《机车风

暴 启示录》和众多PS Move游戏的宣传片。当胡子比E3时更浓密的制作人Greg Goodrich走上台时，发布会进入了《荣誉勋章》时刻。现场爆发了热烈的掌声，因为试玩者正是Linkin Park乐队的主唱麦克·信田。这是一段游戏的单人战役，他操纵武装直升机空袭塔利班的营地，用机枪和火箭低空火力压制，不过信田的操作明显不如玩键盘和吉他，直升机最终还是被敌人击落。

Insomniac Games总裁Ted Price最后出场并不出人意料，但没有人想到他会一口气公布两款PS3独占游戏。《瑞奇与叮当 四位一体》由Insomniac Games北卡分部负责，只公布一段真人预告片的《抵抗3》则由总部亲自操刀制作。前者是一款标准的合作游戏，可以使用瑞奇、叮当、夸克船长以及邪恶博士Nefarious，十分强调配合，玩家可以任意选择角色组合，如果是单机玩，系统会安排一个AI控制的伙伴。一个角色挂掉，另一个角色可以复活它，如果全部阵亡，只能从上个存档点继续游戏。为了保证未来篇和本作在剧情上的联系，Insomniac Games表示会在不久之后推出系列漫画。值得一提的是，Ted Price强调公司的开发哲学发生了改变，今后会设定更长的开发周期，对游戏精益求精。


■索尼展台采用了红黄蓝三色的布置方案显得十分醒目。

会后，和一位长期跑SCE新闻报道的记者聊起了Insomniac Games的话题，他透露了一些很有趣的故事。当年，SCEA希望并购一些精英制作组，顽皮狗和Insomniac Games都在名单之中，两者在不少方面都很相似，比如成名于PS平台，师出同门（环球互动），产品类型和技术实力不相伯仲。经过一番走访，SCEA的内部评估报告认为，顽皮狗的主要目标是制作伟大的游戏，对保持独立和产权并不苛求。而Ted Price的梦想则是建立一家伟大的游戏公司，他对扮演第一方开发者的角色缺乏兴趣。这位记者还表示Ted Price在圈中很有人缘，一个细节是，他会记住每一名采访过自己的记者的名字，并在见面时主动打招呼。他的个性谦虚谨慎，步步为营，善于平衡各方利益，在他看来，正因为公司转型为第三方，更需要加强同SCE的伙伴关系。

GAMES COM 2010 三强鼎立，各显其能

近年来，索尼愈发重视德国游戏展会的市场宣传作用和影响力，虽然今年没有类似往年PS3 Slim或PSP3000这样的重磅宣告，但无论是展台面积，还是参展作品数量，索尼都是当仁不让的第一。在本届展会上，索尼采用了红黄蓝三色的布置方案，红色展区主要展出一些休闲类或女性向的作品，比如《歌星》，黄色展区则聚集了大量的创意作品，比如《小小大星球2》、PS Move游戏等，蓝色区域更多的是一些核心作品，比如《GT赛车5》和《杀戮地带3》。有趣的是，为了表达“无处不游戏”的精神，索尼还特别设立了一些怪异的试玩区，比如马桶、病床等。PSP游戏区清一色使用的是PSP3000，看不到PSP Go的踪影，最热门的游戏自然是《战神 斯巴达之魂》，试玩版内容和E3大致相同，即便如此，游戏强悍的画面表现还是令人印象深刻。


■本届展会最佳游戏《GT赛车5》的试玩台。

《无名英雄2》的画面效果同样大幅提升，阴影和光源效果出彩，同屏敌人数量增多，主人公柯尔造型的回归也令人满意。《小小大星球2》增加了一个简单易用的音乐编辑器，除了创作完整的乐曲，还能在现有的音乐中加入特别的音效，比如一段低沉的鼓声。在媒体日当天，索尼特别举办了一个3D游戏讲解活动，回答了不少刁钻的问题。


■索尼展台里被布置成病床的试玩区。

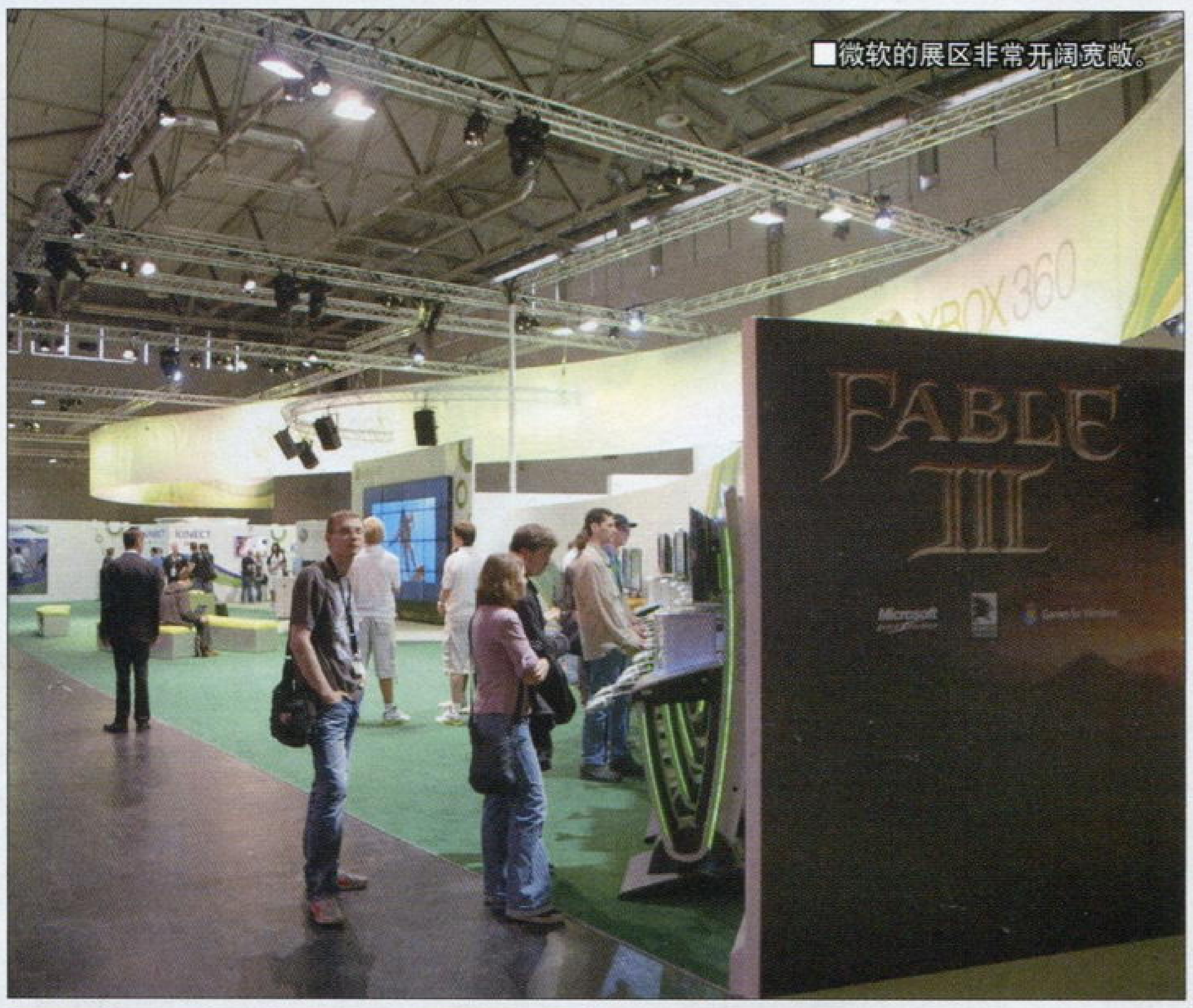
比如3D是否会在联机战斗中给玩家带来一些优势？索尼给出的答案是：“3D使游戏体验变得更直观，有利于玩家更快做出反应。如果是在线上玩，确实会是一种优势。其实，游戏业每一次技术进步，都会带来玩法和体验上的进化。”目前，LCD电视的可视角度一般在178度左右，而如果想体验3D效果，玩家和电视间的角度不应该大于120度，索尼还宣称距离十米以内的直线距离，佩戴3D眼镜，都可以正常体验到3D效果。

微软的展区非常开阔，中央位置有8个封闭、隔音效果良好的Kinect游戏试玩台，吸引了不少女性玩家尝试。看起来，微软的展台小姐都经过了专门训练，不仅能指导玩家，还可以熟练的和玩家一起游戏。微软的创意总监Kudo Tsunoda也会不时地来这里和其他玩家切磋一番。展台两侧是《光环 致远星》和《神鬼寓言3》的区域，前者排队等候试玩的队伍长度堪称本届展会第一。除此之外，微软还宣布将在Windows Phone 7中引入Xbox Live，提供化身、换装、好友清单、胜负纪录、排行榜等服务，并公布了大量手机游戏作品，包括《光环 航点》、《除暴战警2》、由手游大厂Gameloft开发的《刺客信条》、《分裂细胞 断罪》、《uno纸牌》、《沥青都市赛车5》等。从宣传


■玩《跳舞吧 2》到忘我状态的任天堂大姐。



■任天堂展区保持了一贯的白色幕帘风格。



■微软的展区非常开阔宽敞。

视频上看，上述作品大部分使用触摸操作，玩法相对简单，趋于休闲向。

记得 2007 年的时候，《纽约时报》著名的专栏作家 Saul Hansell 曾表示："如今的世界，相当多的事情都在围绕着开放系统、简单的标准在转，最大最有趣的例外就是苹果的 iTunes，而微软的 Xbox LIVE 想要复制这种成功则是难上加难。"现在，Xbox LIVE 已经成了游戏产业最赚钱的网络平台之一，微软此番将手中重要的筹码投向手机系统领域，显然是为了应对来势汹汹的 Apple 和 Android，或许对手中还有尚未证实的 PSP 手机。根据微软给出的资料，使用 Windows Phone 7 的手机最低配置是：较强的处理器，256MB 内存，兼容 802.11 b/g 无线网络协议，四点多触摸屏，GPS 模块、加速计、陀螺仪和光线感应器，以及一块 WVGA 甚至 HVGA 级别的屏幕。

任天堂展区和微软同处于一个展厅，采用了一贯的白色调。虽然 3DS 的缺席，让不少欧洲玩家感到失望，但是任天堂的展台向来不缺少人气和欢声笑语。《塞尔达传说 天空之剑》可谓人气爆棚，即使是不向普通玩家开放的媒体日，这里也挤满了大量媒体记者。《星之卡比 毛线史诗》和《银河战士：另一个M》也吸引了不少玩家前来试玩。任天堂还特别举办了玩家有奖猜谜活动，奖品都是任天堂俱乐部的礼品。值得一提的是，一位任天堂的展台大姐，在演示《跳舞吧 2》时几乎到了一种忘我的境界，动作幅度十分夸张，很自然的引发了不少玩家的围观。在很大程度上，任天堂的展区充分反映了它与同行间的竞争优势，这是一种更注重家庭，人与人之间关系融洽的展示，任天堂提供了一个以游戏的名义，朋友或全家人其乐融融的平台。

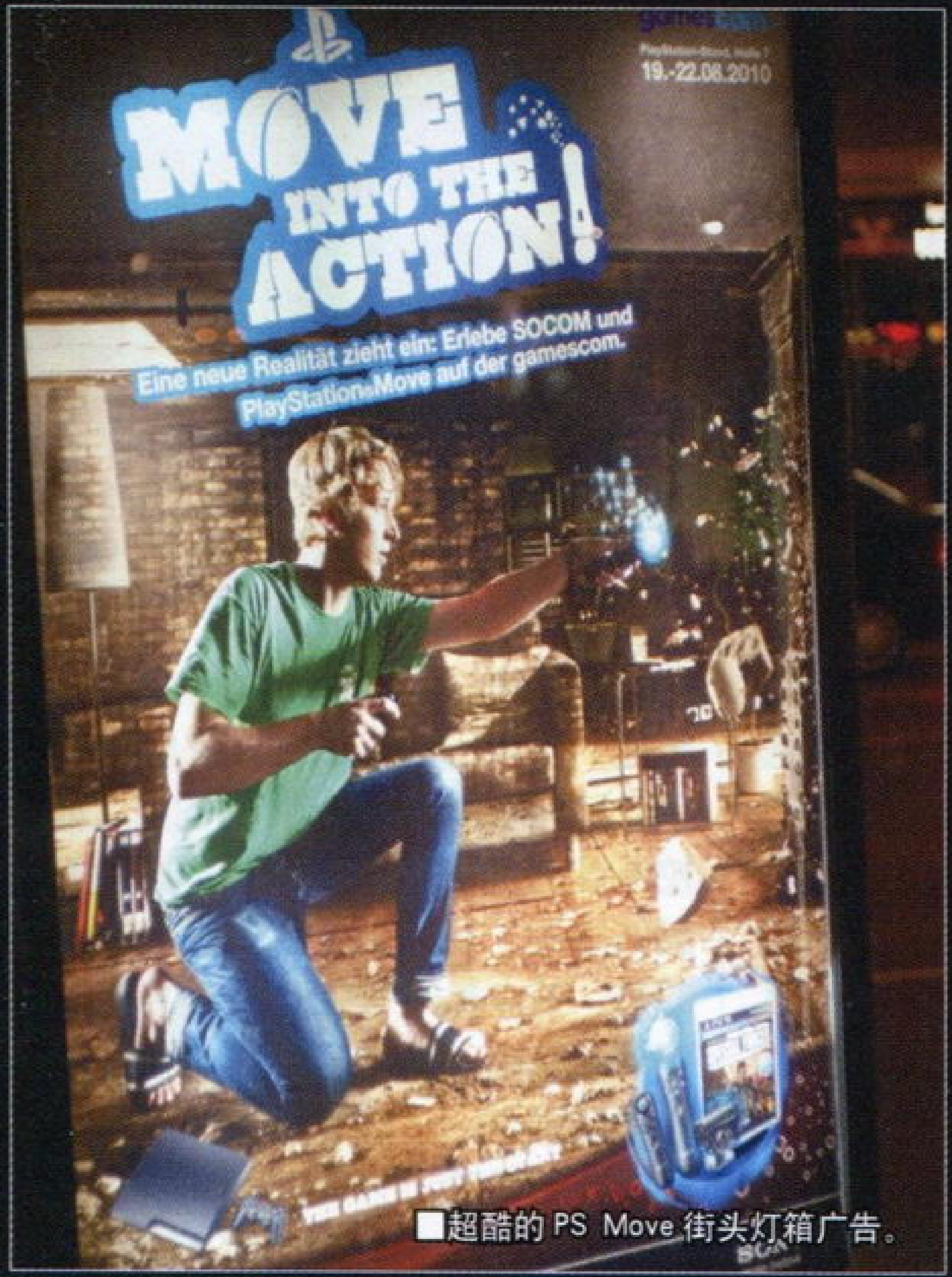

■《光环 致远星》试玩区的排队规模堪称全场第一。



■微软展台的中央区域，封闭的 Kinect 试玩间。

GAMES COM 2010 PS Move VS Kinect

一位 PS Move 项目负责人介绍说，"我们的工程师非常务实，在数以百计的技术解决方案中，他们会努力寻找最合理、最佳的解决方法，而且始终能够追上技术的发展。而在管理团队中，管理者大多有工程师的技术背景，同时又懂管理理论并有实际经验，这样的团队人员架构，确保了 PS Move 的顺利研发。"正因为如此，同为体感操作的 PS Move 和 Kinect 存在设计理念的明显差异，前者笃信体感操作不能离开物理控制，更专注于同核心游戏相结合，而 Kinect 则是一次大刀阔斧的真正变革，探索完全不同的操作可能性。索尼在今年 E3 展上发布了 16 款 PS Move 游戏，而在科隆游戏展期间，这个数字已经激增到 50 余款，其中不乏《杀戮地带 2》、《海豹突击队 4》这样的传统大作，相比而言，目前 Kinect 还缺少核心向游戏的支持。



■超酷的 PS Move 街头灯箱广告。

本届展会，索尼和微软可谓不遗余力，搭建了大量 PS Move 和 Kinect 的体验展台。值得一提的是，此前的展会，索尼很少在城市街头为自己的产品打广告，PS Move 算是一个例外，它的宣传广告涵盖了通往科隆展览中心的几条主要交通线路的站台。微软的宣传则延续了 E3 时的策略，展会洗手间的镜子上都能看到 Kinect 的广告，据说是根据前期市场调查发现，由于参观者会习惯性地在镜子前整理自己的仪容和服装，视线的注意力有效停留时间相对较长，微软的专业和细致可见一斑。通过在展会现场密集的试玩和体验，我们将会为您介绍两款体感设备的诸多细节表现，以及实际性能和主要游戏作品的评析。



■Kinect 在科隆游戏展的广告连洗手间都不放过。

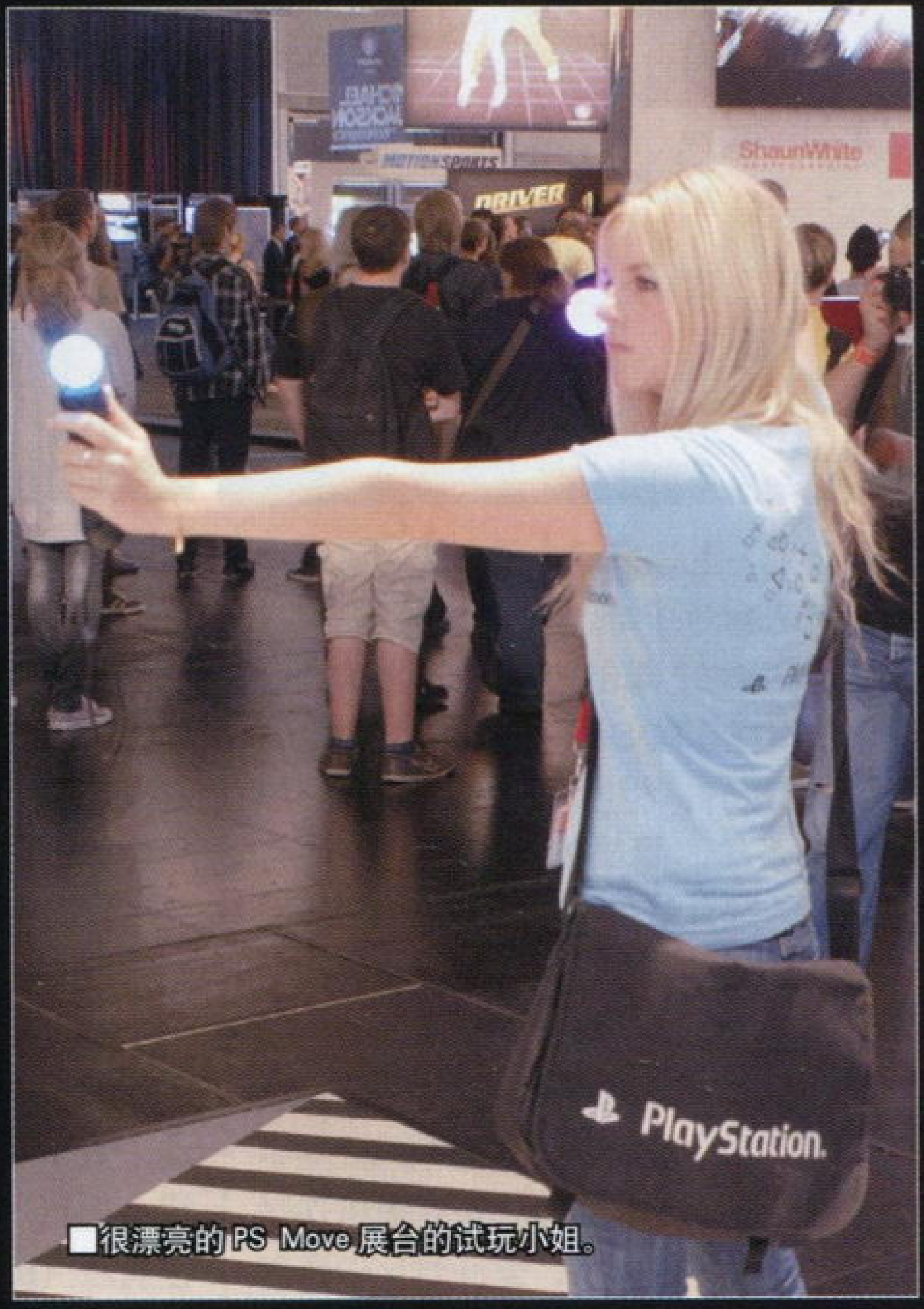
PS Move 的顶端光球采用雾面硅胶材质，有弹性，不亮的时候会让人联想到乒乓球，亮的时候则有些像小丑五颜六色的鼻子。针对左撇子玩家的操作习惯，PS Move 通过设定可以调整为左手使用状态。Move 的控制器很小巧，握在手中的感觉相当舒适，它的正面有经典的 PS 四大按键以及新增的 Move 键，左右两侧则是 SELECT 和 START 键，背面是扳机按钮。需要说明的是，导航手柄并非是必需的配件，使用 PS3 手柄的左遥杆和 L1、L2 键，同样可以很好的替代它。根据现场索尼工作人员的说明，虽然 PS Eye 摄像头有很强的识别和纠错能力，但是发挥最佳性能的直线距离是 2.5 米左右，并且摄像头的位置最好和玩家的肩膀保持同一水平面。

《体育冠军》作为 PS Move 捆绑销售的游戏，日后还会推出 DLC 内容，所有小游戏只需要一个 Move 控制器就可以顺利完成，不过像角斗士、沙滩排球和射箭游戏，如果有两个控制器，玩家的游戏体验会更好一些。在玩乒乓球时，腕关节微小的变化都能在游戏中有所反映，在网球游戏中，PS Move 同样可以辨识正手击球和反手击球。另一款既支持 3D 又支持 Move 的作品《The Fight》，需要使用两个 Move 控制器，可以打出各种组合拳，当挥拳的速度明显加快时，游戏角色的出拳也会相应变化。总的来说，Move 在精度和反应速度上，相比 Kinect 和 Wii 都要占优，在运行某些游戏时，Kinect 会偶尔停顿或延迟，比如《Kinect 欢乐赛车》，当玩家双手猛地转过 90 度时，系统识别可能会出现问题，赛车有时会转到错误的方向。

值得一提的是，在试玩过程中，身后的相机闪光灯频繁闪烁，对 PS Move 的影响显而易见，动作识别效率大为下降。在本届展会上，《巫师冒险记》是玩家最乐于体验的 Move 作品之一，游戏有 6 种基本


■用 PS Move 玩《体育冠军》中的"角斗士"小游戏。


■ PS Move 配套的光枪玩《化解危机》新作。


■很漂亮的 PS Move 展台的试玩小姐。

魔法，通过混合，可以学习到新的法术。本作充满了独特的幽默感，上手简单，不过，总是用魔法棒一次次的重复施法感觉有点乏味。相信有不少玩家一直在憧憬索尼推出一款全明星大乱斗游戏，在《Move 英雄》中部分实现了这一愿望，瑞奇与叮当联手杰克和达斯特，加上《狡狐大冒险》中的史库伯和本特利（并非轮椅状态），令玩家颇为期待。制作团队 Nihilistic 将不少经典场景还原到游戏之中，比如大都会、天堂城和巴黎，游戏在画面和系统深度上亮点不多，叮当类似第三人称射击的战斗方式，玩起来乐趣十足，但是史库伯的近战，就是一味的挥动 Move 控制器做出砍杀动作，本作还有太多需要润色的内容，或许更适合采用《瑞奇与叮当 四位一体》的合作模式。

如果说 PS Move 和 Wii 在技术和理念上一脉相承，那么 Kinect 所要呈现的效果则截然不同，从试玩者脸上惊异的表情就可以看得出来。首先需要强调的是，Kinect 不仅可以坐下来玩，直接坐在地上也无妨。当我做一些怪异的动作，比如单腿站立或双手交叉举起，屏幕上的化身也做出了几乎一样的动作。据悉，Kinect 预存了 200 多种常见的人体姿态，当系统接收的动作信息不完整时，就会推测玩家的动作。Kinect 还可以自动拉伸摄像头焦距，保持焦点始终在玩家身上。语音识别技术一直是微软的强项，Kinect 内置了处理芯片和软件，不但可以过滤环境噪音，而且可以准确地将语音识别范围控制在目标玩家身上。比如在玩保龄球时，玩家手臂挥动的力度和方向，会直接反映在球的运行状态上，效果令人满意。

在游戏过程中，当玩家的位置从左边换到右边，或是从站立改为坐下，这些变动都会对 Kinect 产生一些影响。另外，当一名女玩家穿着一件长裙时，Kinect 是无法识别腿部动作的。《Kinect 大冒险》作为 Kinect 的捆绑销售游戏，包含 20 个小游戏，本作主要任务就是收集金币，在每个场景中，摄像头会自动拍摄 3 ~ 4 次，记录玩家在游戏过程中的有趣瞬间，屏幕上会出现闪动的记号，表示正在拍照，游戏结束后，这些照片会出现在相册中。比如"Space Pop"是双人竞赛游戏，分屏玩。在空间失重状态下，玩家要收集随机出现的，一会就会消失的金币，可以前后移动，晃动手臂让游戏人物飘浮起来，采集金币。可以这样说，Kinect 呈现出的美妙而无可替代的游戏感受，必须基于完整、正确识别玩家的动作，否则将会是一场糟糕的体验——当然，这种情况出现的概率是非常低的。


■《Kinect 体育》的游戏试玩区。

GAMES COM 2010 冰火两重天

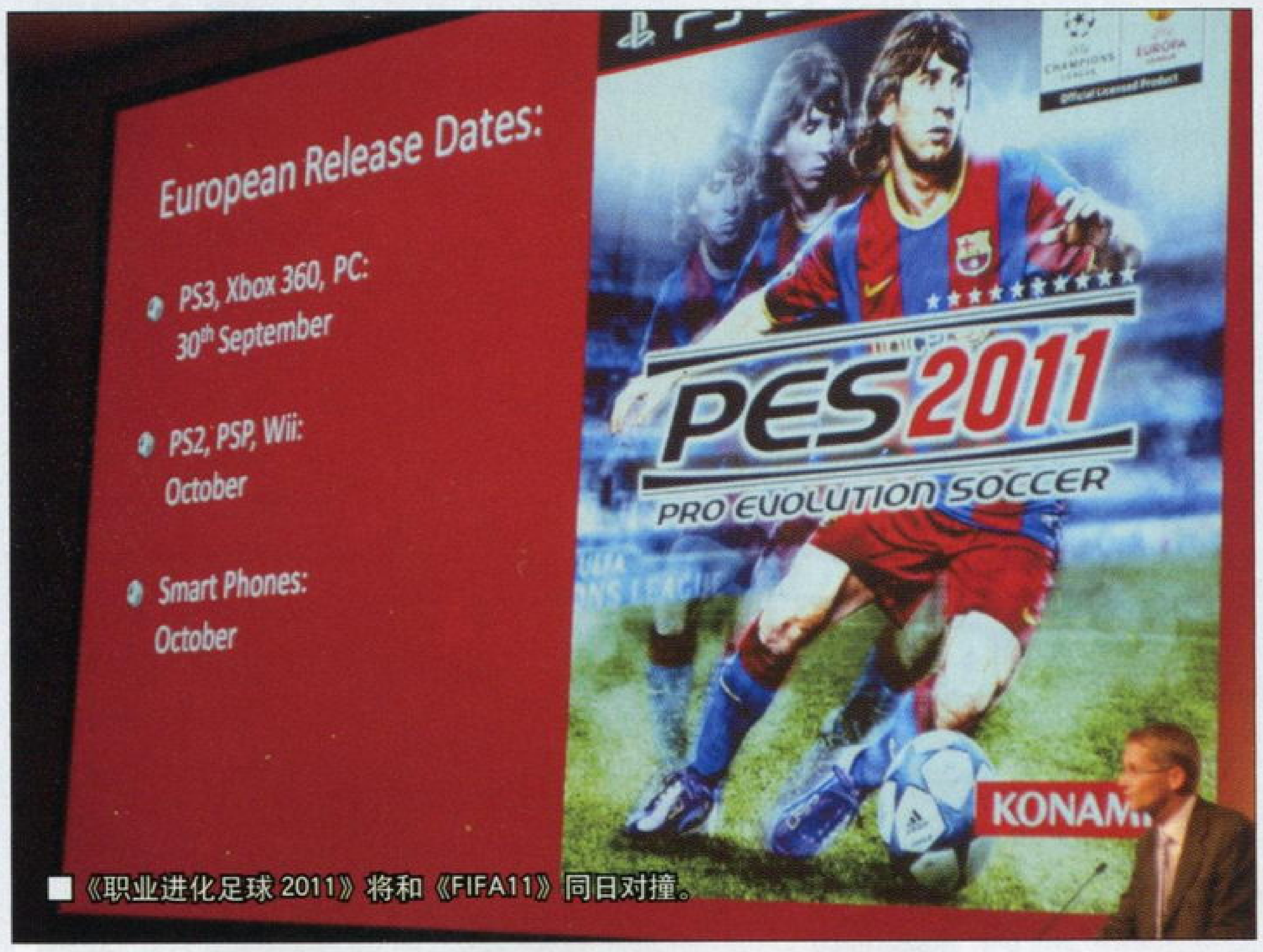
今年 E3 展会期间的 Konami 媒体发布会引发了不少话题讨论——虽然都和游戏本身无关，而本次发布会他们似乎没有"收敛"的打算。相比上届，这一次会场空间宽敞了许多，不过德国游戏展的常客小岛秀夫、高家新吾等制作人却并未出席。如果说 Konami 欧洲总裁 Kunio Neo 蹩脚的英语是在坚持国际化，那么当《DDR》的制作人上台，激情澎湃的开始演说时，他身边站着的英文翻译却一副不情愿的表情，说话无精打采。在《潜龙谍影 崛起》制作人松山重信上场后，在场记者的情绪被重新调动起来，他笑着表示自己带来了小岛秀夫的御用翻译，不过此后的发言，却让媒体记者的心情凉了半截，"小岛君希望我多露露脸，所以我来到这里，不过这次没有带任何新的内容过来，谢谢大家的支持。"


■ Konami 的展台完全是《职业进化足球 2011》的天下。

Konami 发布会的重点依然是一年一度的《职业进化足球 2011》，该项目欧洲负责人 Jon Murphy 信心十足地介绍了本作全新的控制系统，简化按键，玩家可以更容易的做出一连套的假动作。可以感受到开发团队一直希望收回失地，在和《FIFA 足球》的竞争中重新占据主动，或许正因为如此，Konami 才决定本作将和《FIFA 足球》新作同日发售，不过上述表态并没有得到台下媒体的热烈回应——毕竟他们中的大多数人，给了《职业进化足球 2010》远低于《FIFA10》的分数。当然，Konami 的发布会并非一直死气沉沉，真正的高潮来自一款原创作品《NeverDead》的视频。玩家控制的人物拥有不死之身，被怪兽大卸八块后，玩家要控制主人公的头滚啊滚，有点类似《块魂》，需要把身体重新拼凑在一起，最后又被怪兽一巴掌拍成碎块……现场爆发了经久不息的笑声和掌声。


■ Konami 欧洲总裁 Kunio Neo。


■《潜龙谍影 崛起》制作人松山重信上场。



■《职业进化足球 2011》将和《FIFA11》同日对撞。

相比 Konami 的不温不火，本届





■把电视摆到饭桌上，如此创意堪称一绝。



■《前线任务 进化》的试玩台几乎无人问津。

展会Square Enix的表现无疑要热情许多，在科隆游戏展开幕前，他们特意在汉堡和慕尼黑举办了两场邀请媒体和社区玩家代表参加的新作试玩会。说个题外话，两年前我曾采访过Eidos德国，当时的工作人员现在几乎一人不剩，看来SE对Eidos的内部重组真是力道十足。本次试玩会的地点选在一家中餐馆，SE包下了整个餐馆，供大家品尝中餐，颇为大方的是，连酒水都全部由SE买单。他们还特意聘请了当地的演员装扮成黑帮成员，坐在椅子上盯着大家，还不时拉住一个人问，“你说，游戏好玩不?”比起单纯举个牌子禁止拍照，这个威慑力大了许多（笑）。当然，这里可以随便拍照。

《前线任务》的新作也是SE重点宣传的对象，可惜大部分玩家都不买帐，关注的焦点自然是《最终幻想XIV》。SE只提供了几台电脑试玩，更多的玩家只能凑在大屏幕前观看游戏视频。德国媒体对本作的普遍评价是，游戏画面和角色设计十分出色，但界面显得有些笨拙，战斗系统也不是特别出彩。此外，PSP上的期待作品《第三个生日》首次推出实机试玩，不过只面对专业媒体。

GAMES COM 2010 第三方的秀场

在会场转了大半天，简单吃了一顿午饭，和中国差不多，土耳其馍夹肉在德国是非常流行的快餐，不过展会现场售卖的口味实在一般。最后我还是选择了德国最受欢迎的一种快餐：咖喱香肠(currywurst)，这种食品在德国的历史超过了50年，可谓经久不衰。接着，我来到EA的展台，首先映入眼帘的是《极品飞车 热力追踪》展台的香车美女，由于本作的媒体评价非常高，疲软多年的“《极品飞车》系列”也有望借此打个翻身仗。《FIFA11》的展台积聚了大量人气，本作首次允许玩家扮演守门员，并提供了三种辅助性AI选择，这意味着游戏网络对战将会真正实现11人对11人的情况。现场试玩提供了包括皇马、巴塞罗那、切尔西在内的多支球队，值得一提的是，勒沃库森的阵容中已经可以看到之前加盟的巴拉克的身影。

虽然《孤岛危机2》延期发售，但依旧是EA重点展出的作品。本作按照过去的惯例，选择在德国本土公布多人游戏详情。两种模式分别是“Crash Site”和“Team Instant Action”，前者是团队游戏模式，竞争双方争夺在地图上随机出现的“Drop Pod”，成功守卫它，并阻止敌人获得，就可以赢得团队分数。后者则是标准的游戏模式，双方在地图上展开厮杀，目标是消灭尽可能多的敌人。《孤岛危机2》展台上专门布置了游戏主人公的塑像，一身先进的纳米装相当拉风，本作的纳米装共包括60种Perks，比如隐形，加速，重撞以及在指定地点部署一个玩家化身的全息图伪装等。

来到Activision Blizzard展台，正赶上暴雪公司《暗黑破坏神3》开发团队以及《使命召唤 黑暗行动》制作组的媒体演示会，两者的时间冲突，不少媒体记者选择了《使命召唤 黑暗行动》，他们大都抱着一种戏谑的想法，毕竟《黑暗行动》即将发售，而《暗黑破坏神III》还遥遥无期，说不定未来几届科隆游戏展都能看到它的身影（笑），最终，我还是选择了前者。《暗黑破坏神III》的游戏开发主管Jay Wilson一脸稚气，相当健谈，他一上来就开门见山的表示：“我们从来不计算什么完成进度，做出来就开始调整润色，直到认为可以拿出来卖。”本次说明会主要介绍了游戏的NPC工匠系统，三种工匠都有自己的任务和背景故事，通过升级，可以为玩家打造更高级别的武器防具等。当提到《暗黑破坏神III》是否会推出家用机版本时，Jay Wilson直截了当的回答说：“本作操控很适合家用机平台，不过目前我们还没有具体的计划。”

《使命召唤 黑暗行动》的试玩区人潮汹涌，提供的是游戏的单人战役：越南香江关卡，开场就很火爆，主人公乘坐的直升机被击落，落入河中，你需要迅速踹开舱门，在敌人的枪林弹雨下，迅速游泳逃生，然后找到敌人的加工厂，用C4炸药炸毁目标建筑，这段情节扣人心弦，一气呵成，本作的素质应该不需要担心，遗憾的是，由于意外死机，后续游戏内容就无缘体验了。此外，Wii版本的《007黄金眼》表现值得关注，本作支持四种操作方式，包括Wii手柄、经典控制器、GC手柄甚至是Wii Zapper，现场展示了前三种。游戏试玩是在雨林关卡，玩家需要悄悄潜入，近距离干掉守卫，很有《分裂细胞》的感觉，如果失败了，玩家大概有5、6秒钟的时间做出下一步反应，否则游戏就会进入交战模式，就是典型的第一人称射击游戏。游戏任务包含大量的次要目标，比如瘫痪敌人的机枪塔，搜索特定的情报文件等。

在采访期间，遇到了两位我个人很喜欢的知名游戏制作人：《横扫千军》和《地牢围攻》系列制作人Chris Tylor以及Epic Games的副总裁Mark Rein。前者创作的即时战略游戏《超级指挥官2》由SE负责发行，目前他作为《地牢围攻3》的开发顾问和SE一道工作。当问及对这家日本游戏公司的看法时，Chris Tylor笑着说道：“非常棒，非常有实力的合作伙伴！”在和Mark Rein聊天时，我特意提起Epic Games收购曾开发《恐惧杀手》的游戏公司People Can Fly真是一笔划算的买卖，“Epic People Can Fly”，对于这样的恭维，性情中人Mark Rein露出了灿烂的笑容。相比这些美国游戏开发者的激情



■《孤岛危机2》主人公帅气的纳米装。



■香车美女——“《极品飞车》系列”的永恒主题。



■EA的游戏展区由《FIFA》和《极品飞车》这两个主力系列构成。



■科幻版《西游记》——NBGI新作《奴役》的试玩区。



■《骑士契约》的媒体接待区，采访的记者很少。

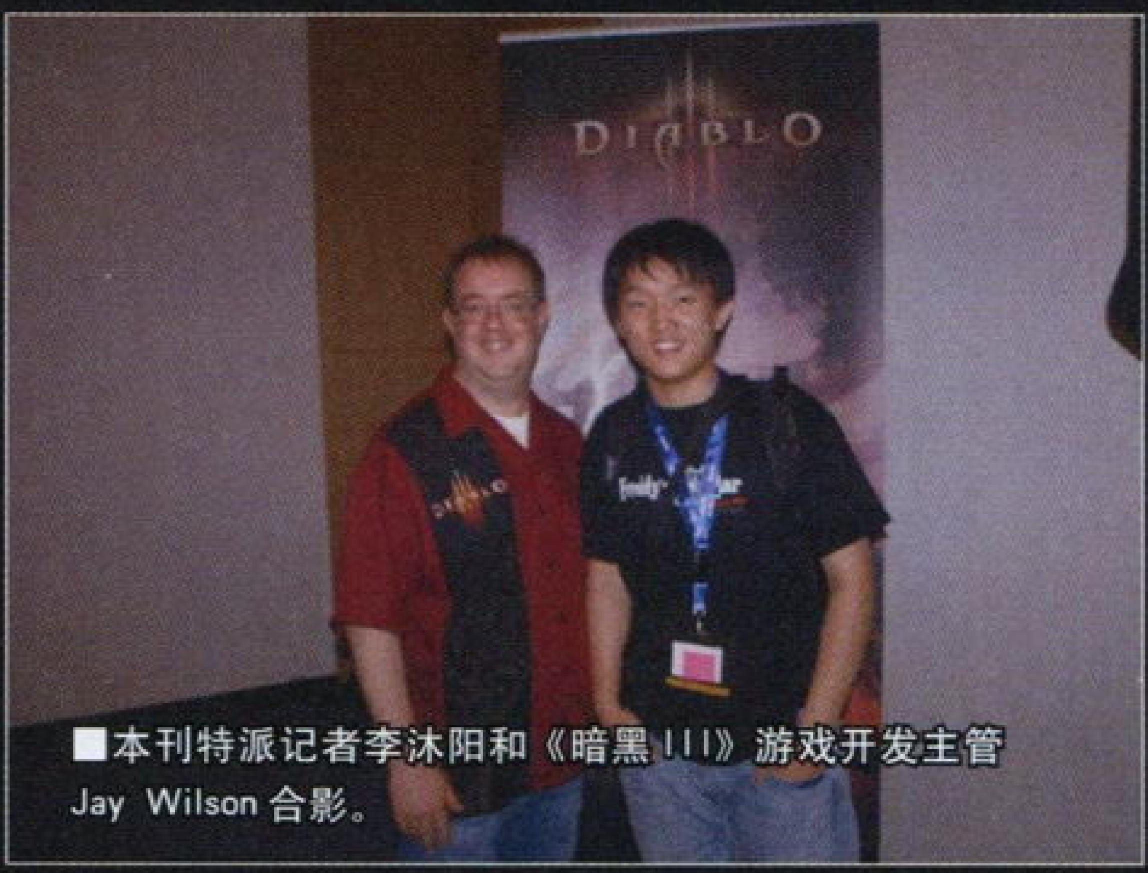
和不拘小节，大师级的彼德·莫利纽爵士，有着英国人特有的绅士风范，沉稳，老练，注重礼节，一个细节是，在合影的时候，他问我是否需要先放下身上背的书包。

这几年，冈本吉起的游戏共和国可谓流年不利，不少作品遭遇媒体恶评和市场惨败。在NBGI的展台上，我特意留意了一下模仿ICO小组的《最后的守护者》的作品《魔神之地》。本作要求玩家利用不同的元素魔法解决迷题，令人印象最深的地方是，游戏塑造的世界非常美丽，色彩丰富，画面干净，颇有些动画的风格，令人赏心悦目。这款游戏画面的成功，不是技术性的，而是技巧性的，突出色彩的运用，显得颇为讨巧，或许本作可以为冈本吉起迎来久违的成功。不过，游戏共和国宣布的新作第三人称冒险游戏《骑士契约》，似乎缺少一些引人注目的素质。整个下午，除了我，没有任何一名记者过来采访，就连游戏的制作人也忍不住开始打盹。

在科隆游戏展的商务区，有不少独立游戏开发者或小型制作团队，在向游戏发行商们推销自己的游戏作品。他们保持着一种先天的热情和对游戏创新的强烈执著，但资金和技术上的匮乏，始终在提醒他们“时事艰难”。在采访过程中，发现不少作品都有不错的创意，很多概念听上去就很有趣，可惜因为他们在游戏业毫无名气，其中不少作品只落得无人问津的处境。或许对此最宽容的解释是：创新不是不会得到鼓励，只是缺乏实现它的现实环境吧。在德国互动娱乐软件协会常务董事Olaf Wolters的演讲稿中，提到了一个理应被清楚回答的问题：本世代的胜利者是谁？从2005年X360打响了次世代主机的头炮，已经过去了五年时间，回首过往的主机竞争，这么长时间已经足够让人们判断出胜利者与失败者，那么，答案是怎样的呢？

在产业未来发展方向和当前市场格局的热烈讨论中，Olaf Wolters扮演起了理性观察家和热情梦想家的双重角色。在他看来，90年代中期游戏业全球产值仅为60多亿美元，成为游戏硬件市场竞争中的第二名，生存与否都是个问题。而如今，游戏产业的规模达到数百亿美元之巨，随着蛋糕越做越大，不同位置的游戏厂商依然能够有利可图。“主机战争的胜负，从来不是一劳永逸解决游戏业诸多问题的关键，如今，很多游戏公司拥有不错的创意，但不知道如何将它们转化成利润，过度追求商业化，又导致大量游戏作品同质化。”那么，如何跳出这个怪圈？Olaf Wolters谈到了自己年轻时的一段经历，“当我第一次听到充满活力的《法斯诺夫》的旋律时，感到非常吃惊，因为这部戏剧竟然是意大利作曲家威尔第80岁时的作品……没错，这就是信仰和激情，也是游戏业发展的根本动力。”

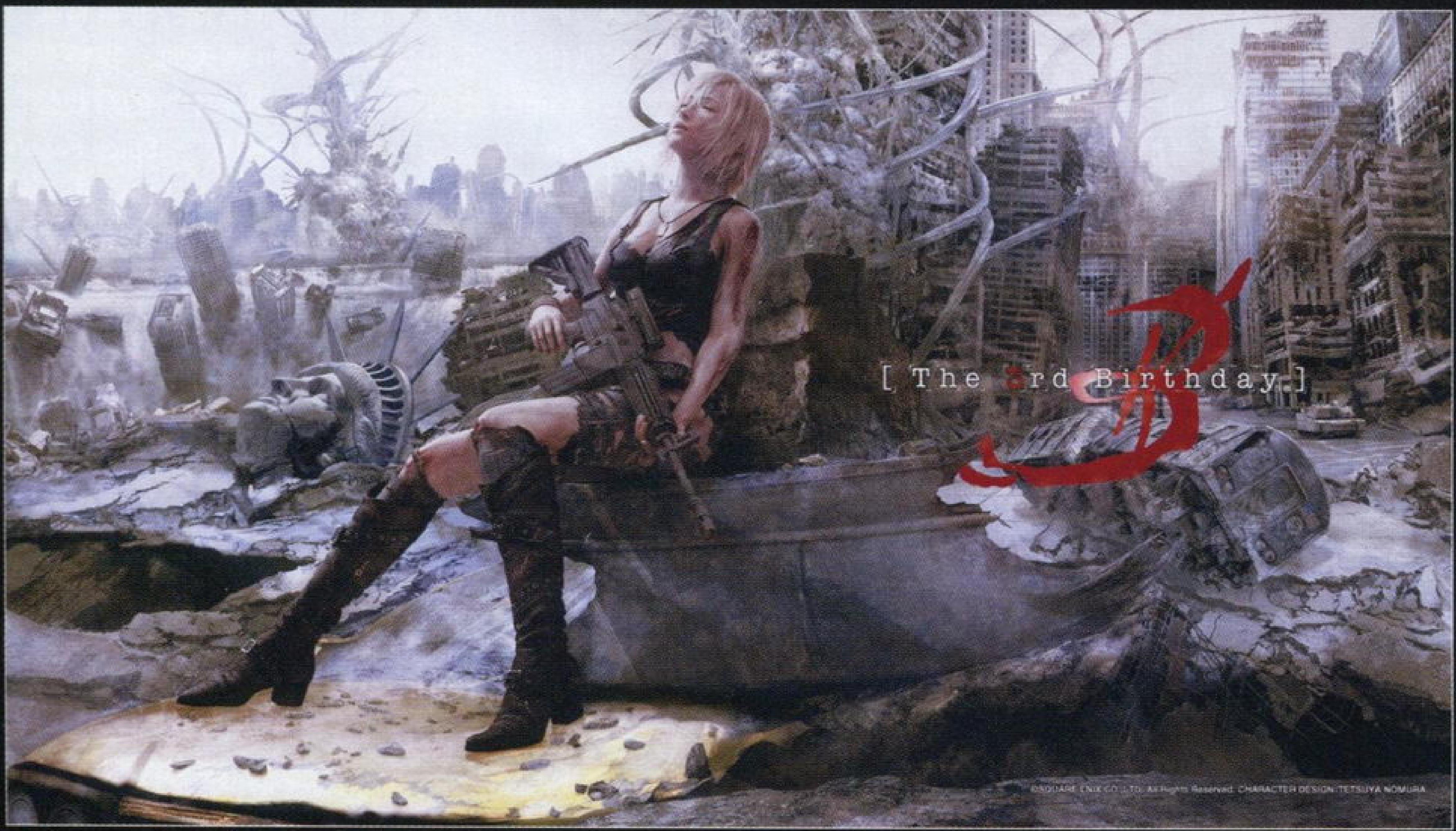

■本刊记者前往科隆游戏展乘坐的列车。



■本刊特派记者李沐阳和《暗黑III》游戏开发主管Jay Wilson合影。

2010 科隆游戏展一线试玩体验

GAMES COM 2010 寄生前夜 第三个生日

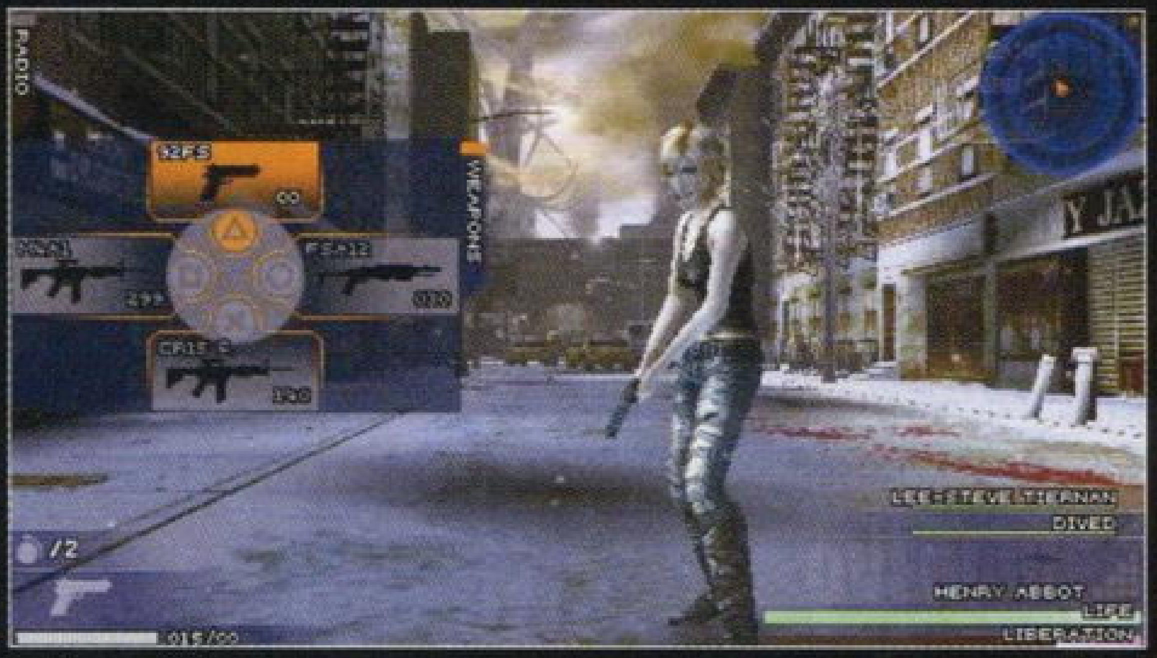


在本届科隆游戏展上，Square Enix首次内部展示了《寄生前夜 第三个生日》的英文试玩版，如同永葆青春的阿雅，这款阔别多年的系列新作看上去依旧灿烂如昔。有德国媒体评论说，尽管目前PSP市场需求严重萎缩，但本届展会上的“雄性图腾”（指《战神 斯巴达之魂》）和“性感女神”证明了索尼掌机的旺盛生命力。惟一遗憾的是，Square Enix故伎重演，禁止拍照，并要求记者们不得透露某些系统的细节设定。试玩版的内容应该是游戏的开篇，阿雅和五名士兵来到一座被封锁的废弃街道，随后分散开来各自进行调查。天空零星下着小雪，远方可以看到高耸入云的塔状物体Babel，它是所有异型生物Twisted的老巢。看上去，游戏画面十分出色，阿雅的建模格外精细，本作的画面素质，足以代表PSP硬件机能的极限了。

《第三个生日》的操作设定有些类似PSP版的《海豹突击队》，总体而言，操作还是比较容易上手的。类比摇杆控制人物移动，方向键负责视角，L键搭配□○△和×键，是选择不同种类的武器，R键则是锁定正面的敌人。□是射击，○是投掷手榴弹，×和△的功能尤为重要，作用分别是闪避以及发动本作新增的战斗系统“OverDive”——附身于其

他的NPC。游戏取消了警棍，不过手枪子弹是无限的，初始的敌人是最低级别的Twisted，移动缓慢，5枪就可以轻松干掉，战斗后得到100经验值，大概1000经验值就能升一级。面对体型相当的敌人，闪避战术非常有效，基本上可以做到无伤避敌。有些Twisted会短暂保持红色的状态，此时它们是无敌的，阿雅只能不断躲避。

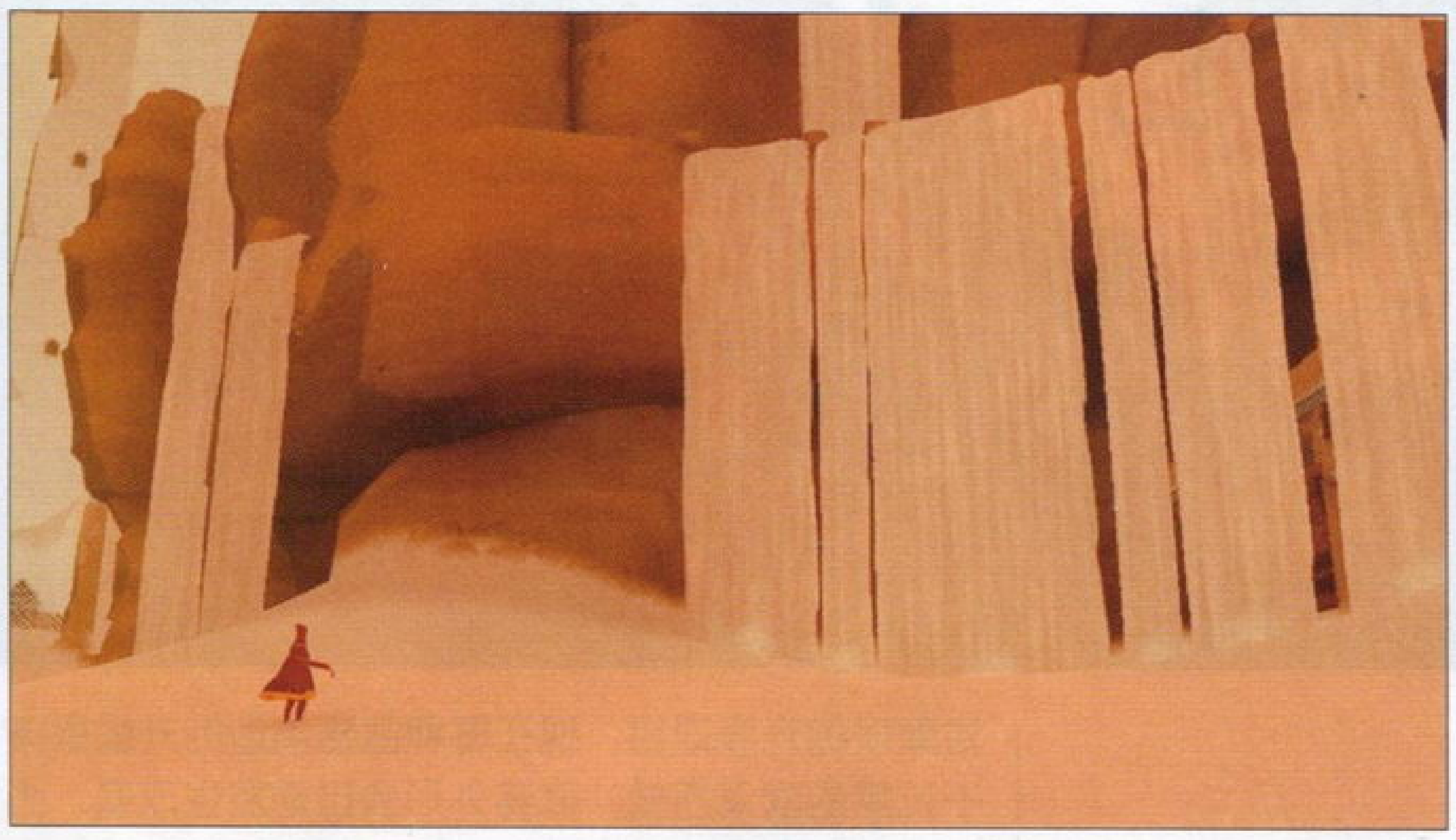
不要认为游戏难度很容易，其实，阿雅并不耐打，某种可以发射电流的Twisted，只要一击就可以打下阿雅2/3的血量，熟练操作就显得非常重要了。受到攻击后，阿雅的服装会逐渐破损，裸露出腹部和膝盖。游戏的核心战斗系统“OverDive”，平时可以通过按三角键切换，选择附身阿雅身边一定范围内的NPC。在这一场景最后，阿雅遭遇了一个大型的Twisted及不少杂兵，虽然体型巨大，但BOSS会突然冲刺，很快就陷入苦战。在血量降到零时，系统会有5秒左右的时间，让玩家发动“OverDive”，切换到其他NPC，换句话说，只要场景中还存在NPC，阿雅就不会死亡。本次试玩版并没有加入武器自由定制和具体的升级奖励，而这些元素恰恰是游戏的精华部分。相信在今年的东京电玩展上，《第三个生日》会公布更多的细节信息，无论如何，Square Enix



用心打造的这款电影枪械角色扮演游戏，值得我们的期待。

GAMES COM 2010 旅途

ThatGameCompany的陈星汉，就像是游戏业的“环境学家”，不仅因为他创作了反映人与自然和谐共生的PSN游戏《花》，而且他总能利用现有的开发资源完美诠释自己魔鬼般的创意。考虑到团队规模和开发成本，每一次他都会不多不少的聚焦一种“环境”，在PSN新作《旅途》中，他选择了一望无垠的沙漠。在本届科隆游戏展上，索尼邀请媒体对这款游戏进行了深入展示，首先映入眼帘的是刻画极其逼真的荒漠效果，波浪般流动的黄沙，轻拂的尘埃，整个游戏沉浸在一种由黄色、橙色和红色组成的暖色调之中，成功的烘托出游戏神秘、孤独的氛围。简单的说，本作讲述了一个身穿斗篷的人在一望无际的沙漠中穿行，探索远古文明的遗迹，向一座闪着光芒的高山前进的故事。在《旅途》中，没有传统意义上的敌人，你需要做的只有“解谜”和“探索”，打造自己的个人旅途。



如果不着急前行，还可以发现新的隐藏区域，更多地了解这个世界不为人知的故事。为什么在无尽的沙砾之上，会存在一条巨大的通路以及被废弃的城市？在旅途中，一个头戴银白色面具的神秘人，会默不作声的在玩家斗篷上印上神秘的符号。本作将包含多人游戏模式，这是ThatGameCompany此前从未涉足过的领域。在探索过程中，你会遭遇其他玩家，既可以选择置之不理也可以和他们一道同行，游戏不能输入文字，也不支持语音聊天，交流的惟一办法就是歌唱，由于陈星汉不希望玩家遇到太多的同伴，打破游戏空灵、孤寂的气氛，因此同一时间你只会遇到一个有缘人。主人公的歌唱能力，有些类似《Flow》中短促的钟鸣声。游戏人物还可以跳跃，搜寻各种衣服的素材或碎片，借此获得特殊能力，这样可以通过更高，更困难的区域。解决地图上的一些谜题，玩家会得到新的衣服组件，比如一条围巾可以让你获得短暂飞行的能力，歌唱则可以帮助你找到周围区域隐藏的衣服碎片。

GAMES COM 2010 机车风暴 启示录

在本届展会上，索尼提供的大部分《机车风暴 启示录》的试玩都是3D版本，该作将3D所营造出的亲临实景的拟真感和由此带来的巨大视觉冲击发挥得淋漓尽致。在系统和操作方面，本作的改变并不大，而游戏地点的变化以及3D技术的引入，为这款强调速度和爽快感，充满狂野风格的竞速游戏找到了最佳归宿。试玩版的场景似乎位于城市的郊区，路边大都是两层的公寓以及林荫花园，如果是在《GT赛车5》中，肯定是一片宁静祥和的气氛，但是在《机车风暴 启示录》中，这里刚刚经历了一场毁灭性的大地震，满目疮痍，房屋在燃烧和坍塌，燃烧的灰烬在空中飘荡，建筑物不断剥落，掉下来巨大的石块以及突然爆炸的汽车，可怕的余震随时会给车手造成致命的麻烦。游戏制作人表示本作参考了一些灾难影片甚至“《战神》系列”的设计创意，场景中充斥着不少可怕而养眼的灾难场面。

试玩版中只提供了两辆赛车：越野卡车和跑车，两者的性能差异很大，本关崩坏的道路、泥泞的地面，显然更适合越野卡车的发挥。游戏的驾驶手感保持了系列作品一贯的高素质，很实在，没有轻飘的感觉，不同赛车的性能差异可以明显反馈给玩家。在前作中，加速推进会导致引擎过热，冷却的方法除了慢慢等待，还是就是穿过瀑布等水域为引擎降温。现在，游戏提供了更加便捷的方法：空中降温——赛车从地面上跃起时，引擎温度会快速下降。不过选择这种方式，也会给驾驶带来很多不确定性和风险。此外，游戏的战役模式有一个故事背景，过场动画类似于美式漫画风格，在播放的同时游戏会完成读取，符合游戏一贯的不拖沓风格。本作的剧情将非常黑暗和成人化，玩家在劫后余生的城市驾车狂奔，还要同军火商和一群城市原住民小心周旋。



GT赛车5

《杀戮地带3》的3D效果强化了对战场气氛的渲染，《孤岛危机2》的3D效果则十分逼真，但论整体表现，《GT赛车5》无疑更胜一筹。可以这样说，在今年科隆游戏展上，本作的3D表现是最为成熟和完美的。当你戴上3D眼镜，在《GT赛车》的世界驾驶顶级跑车，甚至会产生一种清风拂面的感觉。除了视觉效果的大幅提升，3D对驾驶的影响也是显而易见的，尤其是车内视角，当玩家准备超车、刹车时，对位置点的把握将会变得更加准确。科隆游戏展上的试玩版包括日产、奔驰、斯巴鲁、雪铁龙、雷诺旗下的10多辆跑车，提供了著名的纽伯格林北环、伦敦和蒙扎赛道。相比去年的试玩版，游戏操作更趋近于真实，在弯道中也更容易失控，驾驶难度有所提高。玩家还可以在游戏中鸣喇叭，只不过不会对实际的比赛造成影响。此外，相比序章版，本作的读取时间似乎要慢上10秒左右，这应该和游戏庞大的数据量和复杂的赛道设计有关。

在本届展会上，《GT赛车5》公布了一系列利好消息，除了再次确认上市时间，本作还将加入卡丁车比赛、经理模式以及赛道编辑器。目前，只有训练赛才能选择卡丁车，按照现场制作人员的说法，起初制作组计划通过补丁或在《GT赛车6》中加入卡丁车，最终还是作出了提前推出的决定。在经理模式中，玩家扮演车队经理，游戏风格接近于“模拟竞速RPG”，最多可以控制6名车手，看准时机，指挥他们采用更富侵略性的战术或超车，玩家要时刻注意屏幕上显示的车手心理和身体的各项数据，错误的指令会导致车手失误，不同的车手也会有差异化的个性。《GT赛车5》的照片模式非常出彩，可以在不同场景拍摄自己的爱车，并且支持3D照片，玩家甚至可以调整前后车轮的位置，以便拍摄出更完美的照片。有趣的是，当我对索尼的工作人员开玩笑说，“明年不会在这里看到这款游戏了吧？”他一脸严肃地说：“《GT赛车5》会在今年发售，不过明年它依然会参展，我们对这款游戏有一个漫长的支持计划。”


■新增的卡丁车模式游戏性极强。


■3D照片模式下的某些画面已与实景无异。

神鬼寓言III


▲本刊记者李沐洋和彼德·莫利纽爵士合影。

科隆游戏展的《神鬼寓言Ⅲ》试玩版，并非传统意义上的DEMO，而是一个已经建立好游戏角色，只需按照预设脚本的路径，消灭一些敌人士兵的“互动演示”，整个流程大概五分钟左右。虽然令人意犹未尽，但是这段试玩已经充分展现出游戏战斗和施法系统的特色。从初始阶段开始，玩家就可以施展自己学到法术的最高级别，虽然威力惊人，但也意味着漫长的施法和冷却时间，因此只有通过不断升级游戏角色的施法能力，才能更顺畅的使用高阶法术。玩家还可以将两种不同的法术组合起来使用，发挥意想不到的新效果，在试玩中，可以将“旋风”和“冰雨”法术结合，敌人会被旋风抛到空中，落地后又会遭受冰雨的猛烈袭击，不过试玩版中的士兵和骷髅大多不堪一击，组合法术的威力实在有些大材小用。据悉，本作将包含20种以上的魔法组合方式。

德高望重的彼德·莫利纽爵士亲自为我们讲解了游戏的情况，他一再强调好戏在后面，“你要进入城堡，推翻你的暴君兄弟，成为Albion的新国王。不过，这只是游戏的一半内容，剩下的故事则是讲述你如何管理王国，会发生不少意想不到的有趣事情。”此外，本作还加入了一个全新、实时显示的3D地图，玩家在Albion的地图上移动放大镜，可以将目标地区放大，甚至可以直接和该地区的商店做生意或是接受某个任务。当玩家成为国王后，这个地图可以说是统治整个王国的最佳工具之一。游戏在武器升级方面的变化也很明显，玩家不需要再面对繁琐的升级项目，现在每种武器类型的升级取决于玩家的战斗方式，武器外形会自动发生改变，比如剑会越来越长，剑刃更加锋利，战锤的体型会加大，重量也会随之增加。《神鬼寓言Ⅲ》的画面延续了以往奇幻加英国乡间风情的风格，不过人物造型明显趋近于真实比例，显得更加成人化。





GAMES COM 2010 杀戮地带 3

Guerilla Games 近来可谓春风得意，《杀戮地带 3》成为 SCE 第一方游戏中首款全面支持 3D 和 PS Move 的作品，而且他们刚刚在阿姆斯特丹的商业区建立了一家子公司，全力以赴制作一款全新的原创游戏。在科隆游戏展会现场分发的媒体材料中，Guerilla Games 强调在 3 代作品中，将强化三项内容：车辆战斗、开阔场景以及游戏的多样性，制作组表示会在单人战役流程中安排一些真正令玩家感到惊喜的瞬间。科隆游戏展的试玩版包括两个场景：Phyrrus City，这里是海尔刚人的首都，已经变得满目疮痍，到处都是废墟，不过场景很开放，在这里玩家可以亲自驾驶 ISA 的两足战斗机甲 Exoskeletons，左手配备火箭发射器，右手是重机枪，战斗力十分了得。另一个场景是在一个布满管道和狭长走廊的区域，在这里使用散弹枪可以发挥事半功倍的作用。



前作特有的射击"重量感"在本作中被取消，从实际效果看，人物移动速度有所提高，瞄准变得更容易。本作的经验值系统也得到了改良，玩家可以获得更多显著提升战斗力的奖励，比如爆头，近战攻击等，用刀片插入海尔刚星人红眼的一幕，让在场每一个试玩的玩家都倒吸一口冷气。多人游戏的玩家级别增加到了 45 级，共有 112 种勋章，可供玩家选择的职业包括：战术师（Tactician）、渗透者（Infiltrator）、工程师（Engineer）、战地医疗兵（Field Medic）和狙击手（Marksman），每种职业各有 6 种技能和武器可以解锁。《杀戮地带 3》增加了一种全新的网战模式："Operation"，该模式主要靠故事情节推动，为战斗双方设定具体的任务，比如一方是保护导弹发射井，另一方的目标就是摧毁它。为此，Guerilla Games 设计了全新的战队专用通话频道和战队信息显示方式。

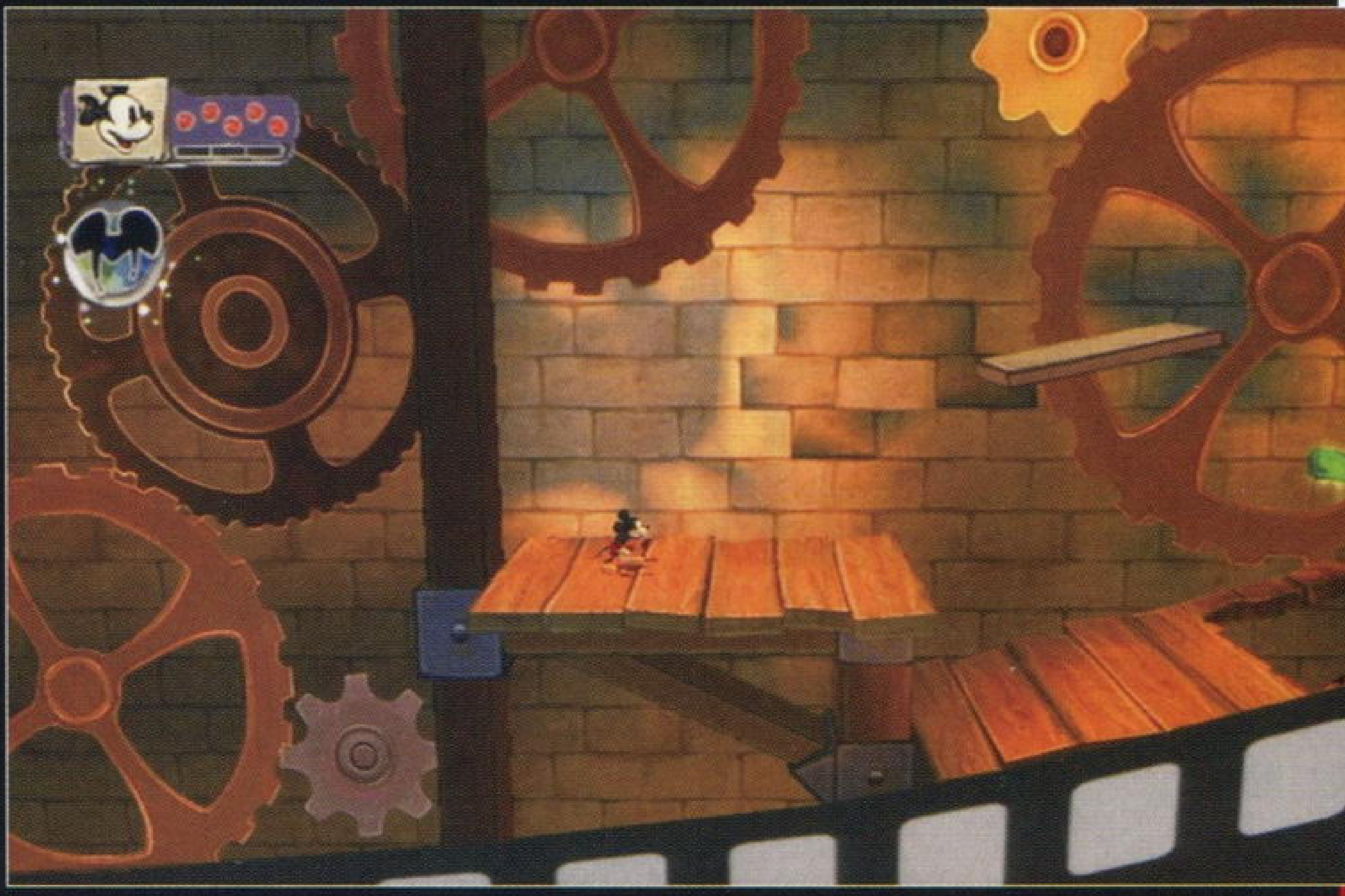


GAMES COM 2010 经典米奇

《经典米奇》就像它的名字那样，很有可能成为 Wii 主机上第三方经典作品的代表。在本届科隆游戏展上，迪士尼大方的提供了游戏三个场景内容的试玩，分别是冒险岛、威斯利蒸汽船（同名动画被迪士尼认定为米老鼠首次登场的作品）和头骨岛。游戏的基本操作是：使用 A 键跳跃，B 键是绘画，Z 键是稀释，遥控器手柄负责屏幕上的"准星"移动，摇晃 Wii 手柄，米奇就会旋转起来，冲破眼前的各类障碍物。《经典米奇》的画面风格，非常接近迪士尼早期的动画片，很容易带给玩家一种怀旧的氛围。应该说，相比本作刚公布时浓重的阴暗、忧郁的画面特色，目前的版本明显淡化了一些这样的风格。游戏流程主要就是平台战斗加解谜元素，还会适当穿插一些探索和支线任务的成份。

米奇在游戏中主要有两种攻击方式："绘画"或"稀释"，前者就是利用色彩攻击敌人，反复涂抹他们，最后逼迫他们向你"投降"，成为米奇的新朋友。而后者就是直接将敌人从游戏中抹去。这两种攻击方式之前被设定为判断"正义"和"邪恶"的基本标准，如果米奇总是使用"稀释"攻击，他将会成为游戏中的坏蛋。显然，这样的的设定不太适合传统的迪士尼角色，因此制作组将这一设定改为，使用"绘画"会让米奇结识更多朋友，自然也会获得更多任务，而"稀释"则会让他在战斗中变得更加强大。在头骨岛关卡中，米奇击败了一群醉汉，然后可以让他们将其他醉汉赶走。在本关最后，米奇获得了一张素描图，它的作用是从天而降一台播放着迪士尼卡通的电视机，吸引周围所有敌人观看，这样米奇就可以毫无拘束的在他们身上"绘画"了。





TV GAME半月刊 | 2010.9A

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第257期 9A

COVER STAFF

封面用图：《光明之心》
封面设计：一刀

©SEGA

焦点 …… 1
游戏情报站 …… 12
PS电玩大本营 …… 18
黄金眼 …… 19
排行榜 …… 20
新作短波 …… 40

游戏情报站要闻

索尼扬威科隆，X360独占大作投奔PS3！ 12
PSP手机10月初上市？PSP2采用背部触控操作？ 13
《铁拳6》破300万，《铁拳对街头霸王》画面公布！ 14
《蝙蝠侠 阿克汉姆城》猫女出击 15

前线狙击

光环 致远星 22
生化奇兵 无限 26
海豹突击队4 28
皇家骑士团 命运之轮 32
Next Tales of（暂名） 35
圣恩传说F 36
世界传说 光明神话3 37
光明之心 38

P1 焦点

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



新图腾时代
2010年科隆游戏展纪实

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P46



重装机兵3

P58



幻想传说 换装迷宫X

攻略透解

重装机兵3 46
幻想传说 换装迷宫X 58

特快专递

异世纪传说R 42
恶魔城 绝望的协奏曲 44

研究中心

火焰之纹章 69
新・纹章之谜 光与影的英雄
战国BASARA 3 72

游戏进行时 …… 80
软硬兼施 …… 82
游戏3.0 …… 84



读编交流 EDITOR & READER

游风艺苑 …… 98
读编往来 …… 99
小编寄语 …… 104
天下聚会 …… 106
编辑部落 …… 108
发售表 …… 110

收藏者：

收藏日期：

P89 多边小百科



声优的日常

P90 特别企划

游戏文化 GAME & CULTURE



游戏中的未来科技
浅谈现实科技在游戏中的进化形态

邪魔院 …… 85
多边共享区 …… 86
特别企划 …… 90
自由谈 …… 95

本期DVD光盘精彩内容



热门新作精彩影像演示
战国BASARA 3
技巧打法



女神异闻录PERSONA
音乐会精彩选段



劳拉与光之守护者 精彩试玩

特别收录

编辑部精彩试玩三连发

战国BASARA3
技巧打法

LIMBO
精彩试玩

劳拉与光之守护者
精彩试玩

现代战争2×潜龙谍影
第一部

女神异闻录PERSONA
音乐会精彩选段

新作影像集锦

使命召唤 黑暗行动
荣誉勋章
孤岛危机2
光环 致远星
皇牌空战 突击地平线
生化奇兵 无限
杀出重围 人类进化
灵异恐惧3
银河战士 另一个M
灵魂入侵
征服
nail'd
极品飞车 热力追踪
FIFA 11
十项运动3
噬神者 爆裂
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村
王国之心 编码重制版
魔神之地
奴役
勇者30 II
指环王 北方战争
大神传 小小的太阳
小小大星球2
星球大战 原力释放 II
Shank
圣恩传说F
世界传说 光明神话3
偶像大师2

ENDING SONG

荣誉勋章 MV

本期光盘特别附赠

UCG256游风艺苑作品+游戏壁纸美图+多边共享“音乐共享”部分附送MP3+《W.L.O.世界恋爱机构》歌集精选+PC版《斯坦斯闸门》主题曲+《战国BASARA3》游戏&动画主题曲



银河战士 另一个M



精彩试玩 **LIMBO**

征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！



使命召唤 黑暗行动

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



皇牌空战 突击地平线



现代战争2×潜龙谍影（第一部）



ENDING SONG
荣誉勋章 MV
林肯公园 The Catalyst

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

重装机兵3 ①	角川 Games ②	角色扮演 ③
NDS ④ メタルマックス3	⑤	⑥ 日版
2010年7月29日 ⑦	1人 ⑧	6090日元 ⑨
无对应周边 ⑩	⑪	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

大神传 小小的太阳 光盘
火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄 69
王国之心 编码重制版 光盘
重装机兵3 19 46

PS3

007 血石 41
FIFA 11 光盘
nail'd 光盘
Next Tales of（暂名） 35
Shank 光盘
孤岛危机2 光盘
海豹突击队4 28
皇牌空战 突击地平线 光盘
极品飞车 热力追踪 光盘
劳拉与光之守护者 光盘
灵魂入侵 光盘
灵异恐惧3 光盘
魔神之地 光盘
奴役 光盘
荣誉勋章 光盘
杀出重围 人类进化 光盘
生化奇兵 无限 26 光盘
圣恩传说F 36 光盘
使命召唤 黑暗行动 光盘
小小大星球2 光盘
星球大战 原力释放 II 光盘
异世纪传说R 19 42
战国BASARA 3 72 光盘
征服 光盘
指环王 北方战争 光盘
致命格斗 41

PSP

光明之心 38
幻想传说 换装迷宫X 19 58
皇家骑士团 命运之轮 32
梦幻俱乐部 携带版 40
世界传说 光明神话3 37 光盘
噬神者 爆裂 光盘
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 光盘
伊苏VS空之轨迹 抉择传奇 81
勇者30 II 光盘

Wii

十项运动3 光盘
银河战士 另一个M 光盘
战国BASARA 3 72

X360

007 血石 41
FIFA 11 光盘
LIMBO 光盘
nail'd 光盘
Shank 光盘
恶魔城 绝望的协奏曲 19 44
孤岛危机2 光盘
光环 致远星 22 光盘
皇牌空战 突击地平线 光盘
极品飞车 热力追踪 光盘
劳拉与光之守护者 19 光盘
灵魂入侵 光盘
灵异恐惧3 光盘
魔神之地 光盘
奴役 光盘
偶像大师2 光盘
强袭魔女 白银之翼 81
荣誉勋章 光盘
杀出重围 人类进化 光盘
生化奇兵 无限 26 光盘
使命召唤 黑暗行动 光盘
星球大战 原力释放 II 光盘
征服 光盘
指环王 北方战争 光盘
致命格斗 41

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑 翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉 马 骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 林思远 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年9月1日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

新闻资讯 游戏情报站

08.06 NBGI发布财报，《铁拳6》累计销量超过330万套，同时宣布将对美国分公司进行机构改革。

08.10 NBGI宣布将于2011年推出PS3/X360的《皇牌空战 突击地平线》，本作将会是系列革新之作。

08.11 国外多个渠道的传闻称，索尼爱立信的PSP手机已经在开发末期，将会使用谷歌的Android平台，将类比滑杆改为触控板。

08.17 《除暴战警》、《APB》的开发商Realtime Worlds宣布其已经进入破产清算阶段。

08.18 欧洲最大规模的游戏盛会——德国科隆Gamescom游戏展召开，索尼在本届展会中大显神威，获得多项大奖，公开多款独占游戏，并实现了《质量效应2》的跨平台。

08.19 据知情人士透露，索尼在科隆游戏展期间向开发商内部演示了PSP2，使用独特的背部触控技术是其主要特征。

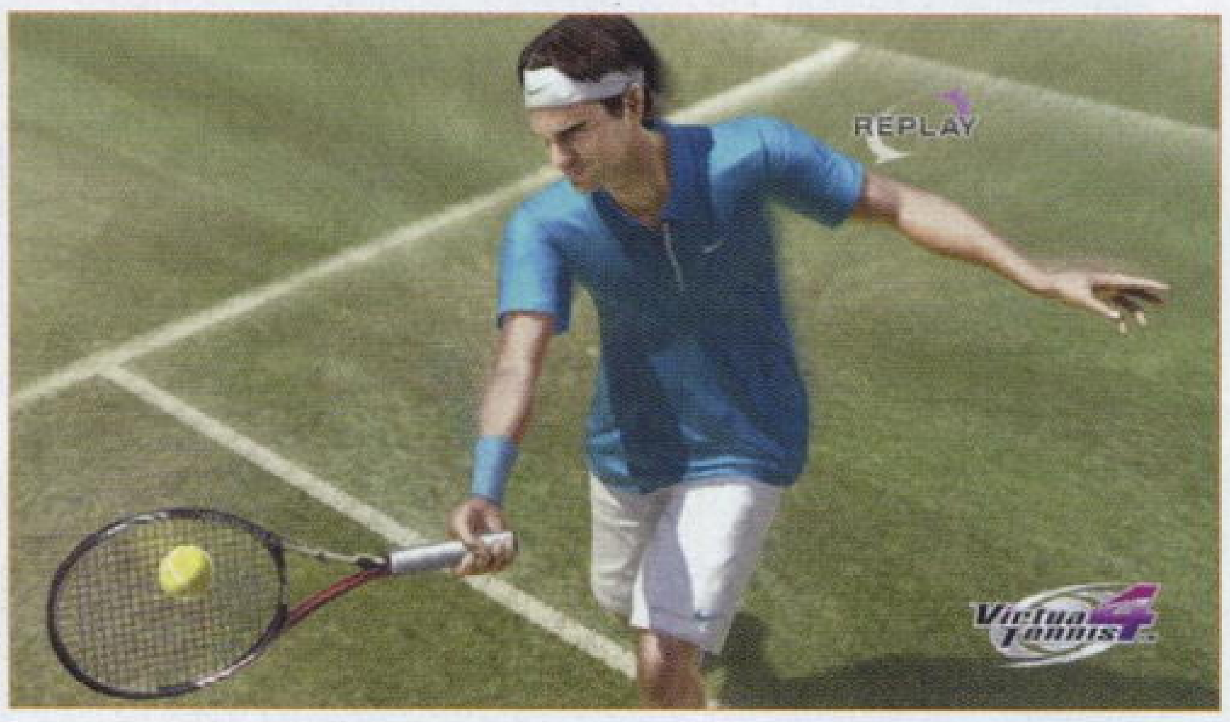
08.20 SCE美国分公司宣布从秋季开始推出300美元的160GB薄版PS3。

NOTEPAD

特报 SPECIAL 索尼扬威科隆，X360独占大作投奔PS3！

今年E3展索尼的表现令人失望，不过这并不代表其已无还击之力。在德国科隆游戏展期间，表现最为活跃的当属索尼。欧洲已经是索尼最重要的市场，而作为欧洲第一大游戏盛会的科隆游戏展索尼当然会全力以赴。本届展会期间，索尼不仅公布了多款大作详情，首次公开了几款独占大作，而且第三方也对PS3十分热情。

■《VR网球4》独占登陆PS3



一直对索尼大力支持的世嘉宣布将推出PS3限期独占的《VR网球4》，预定2011年发售。本作将会兼容PS Move体感操作方式，而且对应3D立体显示模式。本作是由日本《VR网球》一代原班人马打造。

■《质量效应2》PS3版公布

X360早期有不少独占大作，不过后来大多都推出了PS3移植版，坚持独占至今的第三方大作所剩无几，其中《质量效应》就是一个最具标志性的游戏系列，而如今该系列也将投靠PS3。EA在其科隆游戏展的新闻发布会中宣布，PS3版《质量效应2》将于2011年1月发售！

PS3版《质量效应2》的出现，是因为EA收购了BioWare才成为可能，不过第一作的发行权因为是属于微软，因而无法推出PS3移植版。因此在EA的声明发布后，微软很快回应说：“《质量效应》原作绝对是X360独占，所以只有X360才能获得完整的《质量效应》体验。”尽管如此，EA表示PS3版《质量效应2》将会增加多个小时的额外游戏内容，这些内容的详情未明，不过EA表示为了让PS3玩家完整了解系列的故事内容，因此一代的故事将以一种自然而然的方式嵌入到《质量效应2》，所以新增内容很可能就是一代故事的精简版。

■《瑞奇与叮当 四位一体》公开

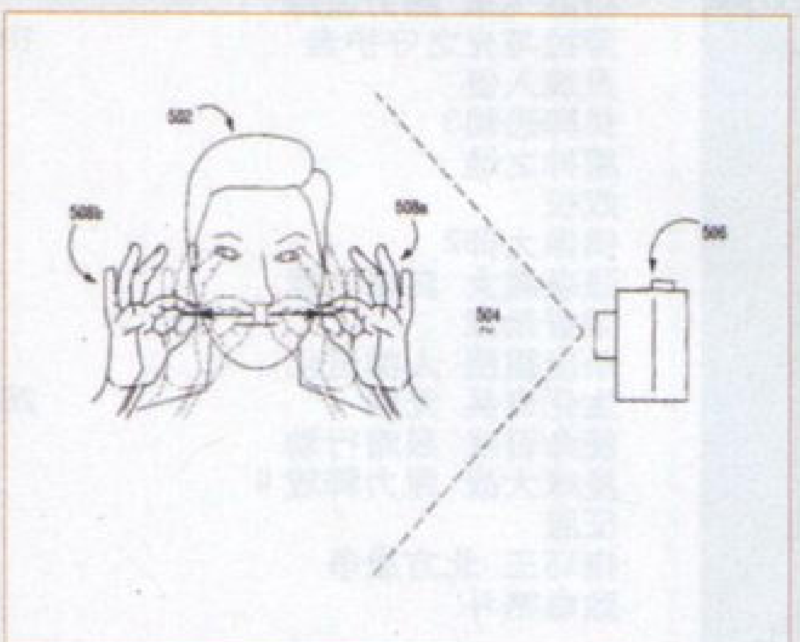
本作是由Insomniac于2009年初成立的北卡罗莱纳州工作室的处女作，可以通过4名玩家合作的方式完成整个游戏流程，可以操作的四名角色包括瑞奇、叮当、Quark和Nefarious博士。

虽然他们为了共同的目标而走在一起，但是由于过去彼此之间的恩怨，因此在游戏中也会有产生内讧的时候，让玩家们在合作的时候偶尔彼此陷害，就是本作最大的乐趣所在。本作在镜头处理方面将会采用预设的固定视点。



特报 SPECIAL Kinect手语输入技术

根据最近微软提交的一份专利文件，Kinect将会识别“美国标准手语”(ASL)，聋哑人可以通过手语替代语音指令，并且以手语的方式进行文字输入。而且Kinect还会识别玩家的面部表情，然后根据其前后动作，智能分析玩家想要表达的意思，然后将这些信息转化为文字发给好友。



此外在专利中还披露了Kinect“骨骼匹配”技术的新细节，专利显示，Kinect不仅能够识别玩家的肢体动作，而且还能通过捕捉手指和脚趾关节识别手指乃至脚趾的动作，就连嘴唇、鼻子与眼睛的轻微动作也能分辨。

■索尼称霸科隆游戏展官方大奖



与E3展一样，科隆游戏展也有一个权威的官方评奖活动，奖项也叫“游戏批评家大奖”，同样是由众多著名媒体的编辑评选而出。今年的科隆游戏展游戏批评家大奖共设7个奖项，惟一一个夺得双料大奖的是《GT赛车5》，这也说明了作为名车国度的德国，在赛车游戏方面的热衷。索尼不仅在今年科隆游戏展上表现出色，而且也是大奖评选中的最大赢家。在E3展期间反响平庸的Move手柄获得了本次展会的最佳硬件奖。

展会最佳大奖：GT赛车5(SCE)

最佳硬件奖	PlayStation Move(SCE)	最佳网络游戏	激战2(NCsoft)
最佳家用机游戏	GT赛车5(SCE)	最佳PC游戏	孤岛危机2(EA/Crytek)
最佳掌机/手机游戏	超级涂鸦小子(WBIE)	最佳家庭娱乐游戏	星之卡比 毛线史诗(Nintendo)

硬件 HARDWARE PSP手机10月初上市？PSP2采用背部触控操作？

谷歌的Android系统深受消费者喜爱，使用该系统的手机种类不断增多，正在成为iPhone在智能手机市场上最大的竞争对手。Android系统虽然强大，但是在游戏方面的表现却不尽人意。不过这种局面将会随着索尼爱立信的加入而彻底改变。

据英国媒体报道，索爱目前正在开发一款采用Android3.0系统的智能手机，而该手机最大的卖点就是能玩PSP游戏！据报道，索爱与谷歌将会联手，除了手机本身外，还会推出大量关联产品。目前该手机已进入后期开发阶段。

据称，由于是一款以游戏功能为主打的手机，因此在设计上非常注重玩游戏时的操作手感。在手机外形方面，将会介于三星Captivate和PSP go之间，也就是说是一款滑盖手机，按键隐藏于下部，有常见的十字键、L/R键和○□△×键，但特别之处在于它并没有类比滑杆，而是使用了类似于笔记本电脑的触控板。手机屏幕尺寸在3.7英寸到4.1英寸之间，带有500万像素的摄像头，很可能会使用1GHz的Snapdragon CPU。机身本体以黑色为主，配合一些银色边线，键区颜色为银白相间。该手机是属于索爱的Xperia，极有可能也打上PlayStation的商标。据称见过该手机的内部人士都对其造型赞不绝口，称其"极度性感"。据说索尼已经向内部人士演示了一些在该手机上运行的游戏，包括《战神 奥林匹斯之链》、《使命召唤4 现代战争》、《小小大星球》等。令人难以置信的是，报道中称索爱的PSP手机最早有望于10月初上市！



■索爱PSP手机假想图。

另外根据多个渠道的消息，在科隆游戏展期间，索尼向一些游戏发行商内部演示了正在开发中的"PSP2"。据说该主机将于2011年底发售，不过也有一些知情人士表示还要等两三年。报道称，索尼仍然希望PSP2使用光碟媒体，不过游戏开发者们对此强烈反对，因此方案目前正在检讨中，很有可能改为类似于PSP go的内置闪存方式。另外PSP2最大的变化可能是操作方式，据称在主机的背部将会有一个特殊的触摸感应区，以独特的背部触摸方式进行游戏操作。



特报 SPECIAL 斗剧10登陆上海国际动漫游戏展！

"斗剧10"全国赛最近登陆由文化部主办的上海国际动漫游戏博览会。好戏连连使现场气氛热烈，表演精彩纷呈。

为了展现街机独特魅力和扩大影响力，主办方特别邀请了圈内之名支持人为大家带来了精彩的脱口秀，COS成《街霸》中角色的主持人用机智幽默的语言，一次次把现场的气氛推向高潮。随后更有世界COSPLAY中国区冠军"地狱蝴蝶丸"魅惑出演《超级街霸IV》中的角色JURI，传神到位的表演引来了台下的疯狂欢呼。除此之外，更有电子小提琴和吉他演奏耳熟能详的《街霸》隆和春丽的背景音乐。熟悉的旋律响起时，老玩家们简直热泪盈眶。当天的冠军更可以挑战实力派嘉宾——斗剧冠军中国神话"小孩"曾卓君和2D格斗之神、日本《街霸IV》第一人MAGO。整场活动可谓是街机产业在中国最大的一次盛会，所有现场的玩家都感受到了来自《街霸》的激情和街机的魅力。

INFO 新闻短波

《永远的毁灭公爵》有望重生

去年跳票大王3D Realms破产，充满传奇色彩的《永远的毁灭公爵》似乎永远落幕了。但是最近又有消息称，《边境之地》开发商Gearbox工作室已经接手该作，Take-Two表示他们仍然拥有该作发行权，游戏还是有上市的机会。



PS3巴西上市售价逾千美元

PS3发售将近4年后，终于正式进入南美洲。巴西的游戏产品价格很高，去年索尼才将PS2正式引进巴西，官方定价折算下来大约是461美元。而如今在巴西正式上市的120GB版PS3售价高达1130美元，而且这个价格已经比原计划低了278美元。目前在巴西市场上流通的非官方进口版PS3(120GB)定价为734美元。

乐高游戏销量惊人

华纳兄弟家庭娱乐公司近期发布财报，其业绩焦点完全围绕乐高相关游戏。华纳于2007年收购的乐高游戏专业开发商TT Games再次延续了乐高神话。《乐高哈利·波特 1-4年》销量超过270万套，而《乐高蝙蝠侠》自从2008年发售以来，累计销量已经超过700万套。今年春季，华纳已经与乐高公司将授权协议延长到2016年。

《APB》开发商濒临破产

《GTA》之父David Jones开办的Realtime Worlds用多年时间开发了网络游戏《APB》，游戏发售后虽然获得好评，但商业上并不成功，目前该公司正陷入困境。8月17日，Realtime Worlds宣布其已经进入破产清算阶段，当地的一家破产评估机构正在对该公司现有的资产进行评估，准备将其剩余资产进行变卖，或者寻找一个有实力的买家将该公司收购。

realtime worlds

NBGI美国分公司改组

NBGI在美国有两个分公司，一个是负责传统游戏的NBGA，还有一个是负责休闲与手机游戏业务的NNA。不过NBGI于8月6日宣布，这两家公司将会合二为一，今后统称为NBGA。

《MGS和平行者》助Konami利润大增

Konami近日公布了4~6月份的财报，PSP的《潜龙谍影 和平行者》是财报中的最大亮点，这段期间的销量达到127万套，使得PSP游戏销售额占到总收入的40%，NDS游戏占18%。Konami的盈利状况也因为该作而大幅提升，净利润达到了127亿日元，同比提高245%。

日本一取消3款游戏

日本一宣布自去年以来有3款重要作品在开发中途被取消，导致其损失2100万日元。上个财季日本一销售收入2.93亿日元，同比下降40.6%，出现了1500万日元的亏损。

《神鬼寓言III》目标500万

Peter Molyneux透露，《神鬼寓言III》的销量目标是500万套。他表示，为了让游戏更容易上手，本作将会取消一些较为混乱的内容。

《007 黄金眼》NDS版

Activision Blizzard宣布，《007 黄金眼》的NDS版也将于11月份与Wii版同时发售，负责开发的是《使命召唤 黑暗行动》的NDS版开发商n-Space。

美版PS3容量升级

SCE美国分公司宣布，已经在日本发售的



160GB薄版PS3将于今年秋季在美国上市，定价为300美元，美版为黑色款式。同时还将推出一款320GB薄版PS3，将会与Move手柄以及一套《体育冠军》同捆发售，定价为400美元。

《经典米奇》可能跨平台



《经典米奇》制作人Warren Spector近日在接受媒体访问时表示，《经典米奇》是一款针对体感特性制作的游戏，原本不可能在PS3和X360上推出，但是随着Move和Kinect的即将发售，跨平台已成为可能。

《恶魔三全音》再等三年

THQ近日透露，板垣伴信的英灵殿工作室正在开发的《恶魔三全音》(Devil's Third)可能要到2013年第一季度才会上市。

《COD黑暗行动》成本创新高

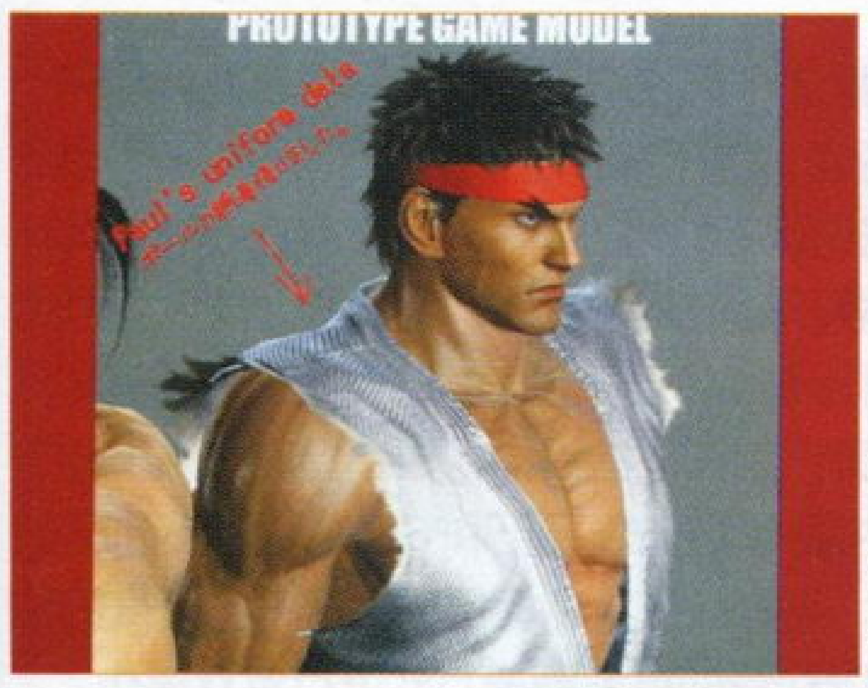
Activision Blizzard近日透露，《使命召唤 黑暗行动》是他们有史以来投资最大的一款家用机游戏，此前AB曾表示《使命召唤 现代战争2》总投资额达2亿美元(含开发、生产、宣传等所有费用)。

软件 SOFTWARE 《铁拳6》破300万，《铁拳对街头霸王》画面公布！

不久前，Capcom与NBGI联合宣布将实现《街头霸王》与《铁拳》的梦幻对决，其中Capcom基于《街头霸王》游戏系统制作的《街头霸王对铁拳》已经公布，而近日在德国科隆游戏展期间，NBGI基于《铁拳》系统制作的《铁拳对街头霸王》也公布了初步信息。

《街头霸王IV》制作人小野义德与《铁拳》制作人原田胜弘在科隆游戏展的特别活动中出现，在一个内部会议中，原田胜弘介绍了《铁拳》风格的隆3D建模图，这个只是初期的建模图片，在光影效果乃至服装方面都还没做好，不过面部细节已经非常到位。由于目前原田胜弘的团队正在制作另外一款《铁拳》新作，所以《铁拳对街头霸王》估计还要等好几年。







根据NBGI于8月6日发布的财报，截至6月30日的财季内，《铁拳6》又卖掉了100万套，该作全球累计销量已经达到330万套。由于该作的热销，Bandai Namco集团该财季销售收入同比增长8%，达到819亿日元。虽然仍然有16亿日元的净亏损，不过去年同期亏损为28亿日元。Bandai Namco预计本财季将会扭亏为盈，全年预计会有45亿日元的净利润，收入预计增长6%，达到4000亿日元。上个财年Bandai Namco为亏损299亿日元。

在日本确实有不少人邀请我进入政界，我们也确实需要强有力的领导人。



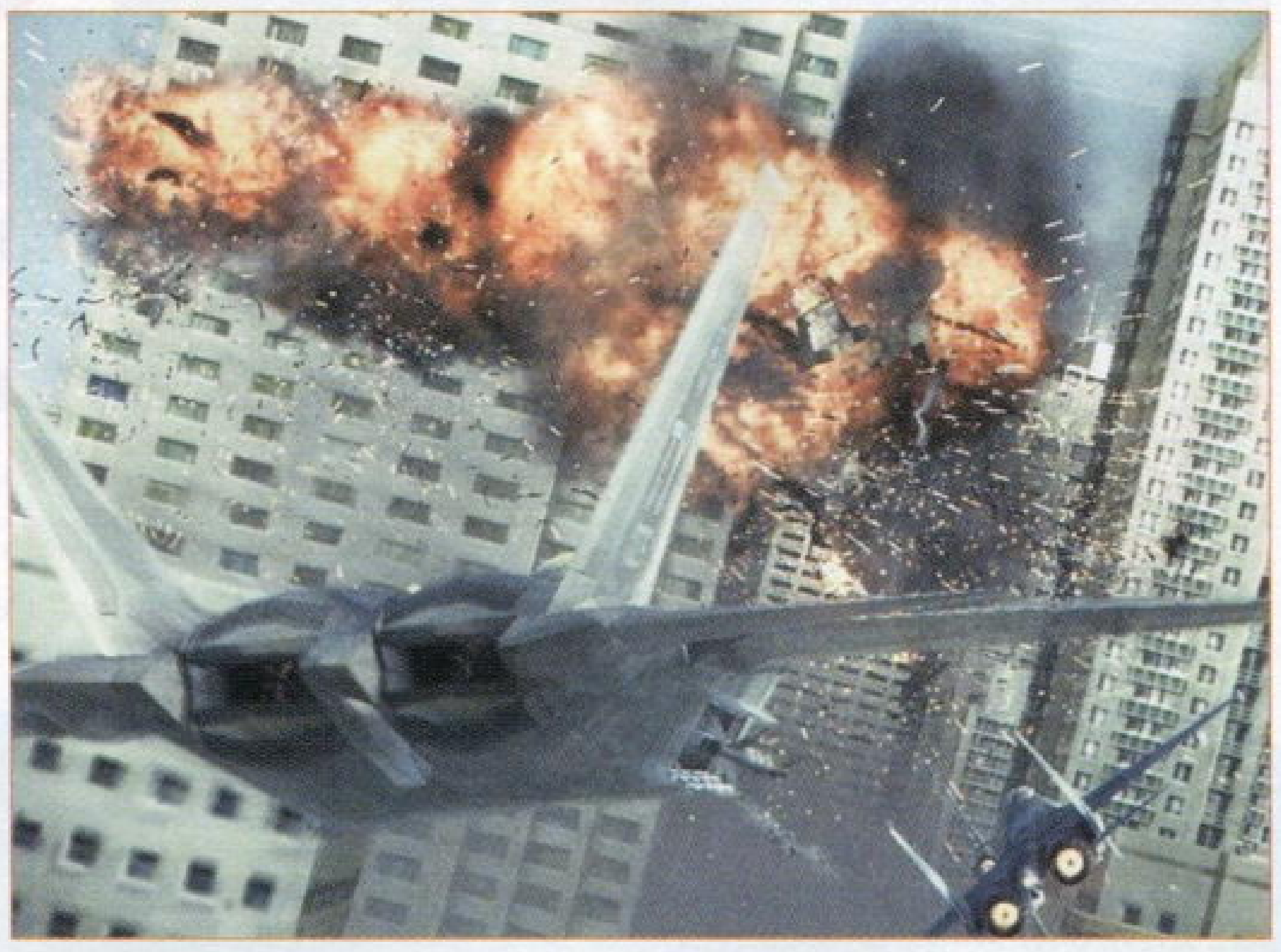
毕业于早稻田大学法律系的板垣伴信，最近在接受美国媒体访问时大谈政治，他认为日本并没有真正学好资本主义的自由市场经济体制，日本的老一辈人也没有为长远发展建立足够稳固的经济基础。他表示确实有人提议他从政，但是他说："我在游戏业界还有很多事没做完，所以可能到死那天我还是会待在游戏界。"

业界声音

软件 SOFTWARE 《皇牌空战 突击地平线》明年跨平台出击

继2007年X360独占的《皇牌空战6》之后，时隔4年，《皇牌空战》将再次翱翔于次世代上空。最新作《皇牌空战 突击地平线》(Ace Combat Assault Horizon)确定于2011年在PS3和X360上发售。

本作将会是系列的重生，更为强调火爆刺激的高速空战。在目前公布的预告片中，可以看到低空飞行、穿梭于高楼群间的火爆追击战，而且可以看到导弹击中大楼时发生大爆炸、碎块纷飞的火爆场面，可见本作场景可破坏程度的大幅提升。游戏中还首次收录了驾驶武装直升机轰炸地面目标的内容，让人联想到将于年末发售的《使命召唤 黑暗行动》。除了单人模式外，本作也会有在线多人模式。







特报 SPECIAL 游戏产业为美国经济助力

美国娱乐软件协会的一份报告显示，2009年游戏产业为美国经济贡献了50亿美元。虽然2009年美国游戏产业规模出现负增长，但是在过去5年，其年均增长率仍在10%以上，是美国经济增长率的7倍。每年增加的游戏产业从业人数为9%，2009年美国游戏从业者平均年薪为89781美元。目前美国游戏从业人数为3.2万人，如果算上GameStop等零售商的销售人员以及其他关联工作者，从业者总共达到12万人。

软件 SOFTWARE Persona小组打造！Atlus首款高清游戏公开

虽然说起来有些令人难以置信，不过在PS3发售已经4年的今天，Atlus确实还没有在高清次世代主机上推出过任何原创新作。如今，《女神异闻录》的开发团队将带来Atlus的第一款高清原创游戏——《凯瑟琳》(Catherine)！本作预定于今年冬季在PS3/X360上推出，制作人为桥野桂，人设为副岛成记，作曲由目黑将司负责。



本作的主角是32岁的工薪族文森特，他正处于将要脱离父母，走向婚姻殿堂的人生新阶段。自从邂逅了22岁的凯瑟琳，文森特的人生从此改变。身材完美、有着迷人笑容的凯瑟琳是文森特的梦中情人，然而与她的邂逅，却是他噩梦的开始。而噩梦世界正是本作的关键。在噩梦中，文森特长出了一对羊角，他身处一个由无尽的楼梯构成的世界里，只有爬到楼梯顶部才能醒来。在噩梦世界里会碰到很多双足行走的羔羊，还有巨手的追杀。一只红眼的羔羊对文森特说，如果不想死就要爬到楼梯上。



游戏将会分为现实世界与噩梦世界，在画面中可以看到文森特从噩梦中醒来，凯瑟琳就躺在身边。文森特的噩梦将会与现实世界产生关联，有传闻说，如果梦到从高处坠落，如果不及时醒来，就会真的死掉。制作人桥野桂表示，本作将会是一款非常成人向的作品，风格将极为怪异。

软件《蝙蝠侠 阿克汉姆城》猫女出击



堪称史上最强超级漫画英雄类游戏的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》将会在明年秋季迎来续作，继续由Rocksteady操刀的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》(Batman: Arkham City)确定将在PS3和X360上推出。本作导演Sefton Hill说：“我们希望将前作的一切都做到极致，我们不希望只是‘阿克汉姆疯人院1.5’，我们希望实现巨大的飞跃。”

本作故事发生在前作事件的一年后，典狱官Quincy Sharp已经晋升为哥谭市市长，他把市里的大片贫民窟买下，建造了新的罪犯聚集地，那里被称为“阿克汉姆市”，那里聚集了之前疯人院中所有的疯狂囚犯。精神病专家Hugo Strange是该城的头目，囚徒们需要遵守的惟一守则是不能逃跑。

除了蝙蝠侠外，猫女也将成为本作的主要角色，但是没有人知道她的动机，就连她是敌是友也无法确定。前作中蝙蝠侠的武器和道具都将归来，而且游戏一开始就拥有这些全部武器。武器可以逐步进化，而新道具包括能攫取远处物品的“蝙蝠爪”和一种能追踪无线电的广播分析器。战斗方面会增加一些新要素，包括道具的合并使用，反弹敌人的投掷物等。在阿克汉姆市将会有丰富的分支任务，关键人物们会在这些任务中登场。

业界声音

那部好莱坞电影太烂了，跟我们一点关系也没有。



《铁拳》制作人原田胜弘日前公开表示电影版《铁拳》非常糟糕，并且撇清了游戏开发团队与该片的关系，表示NBGI方面并无该片的监督权。



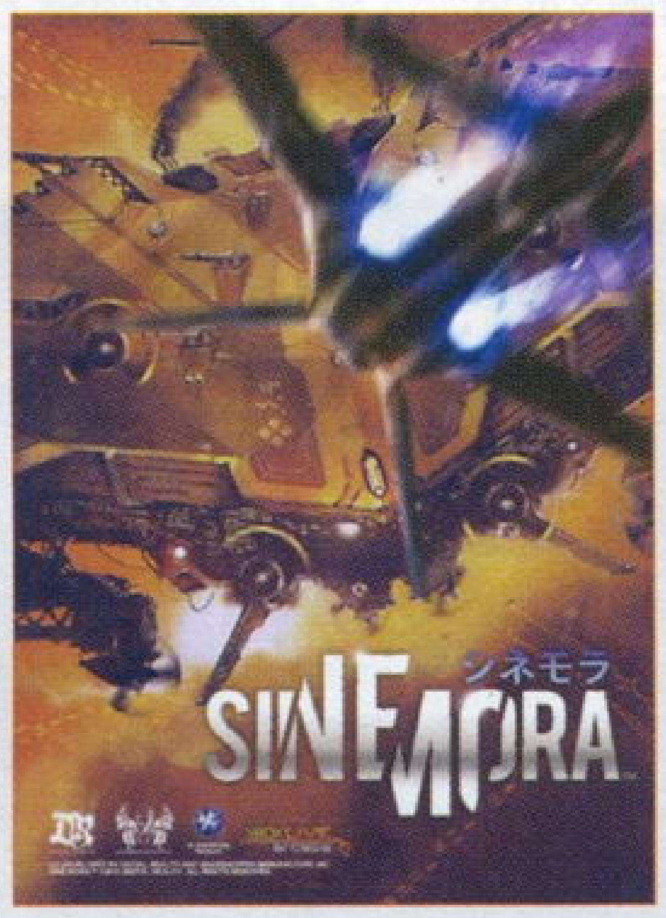
《潜龙谍影 崛起》制作人松山重信表示，虽然游戏看起来比较血腥，玩家也确实有杀人的自由，但是游戏本身并不鼓励杀戮。

你可以做到零杀戮通关，当然把那些机甲和半机器人切断是不算杀戮的。

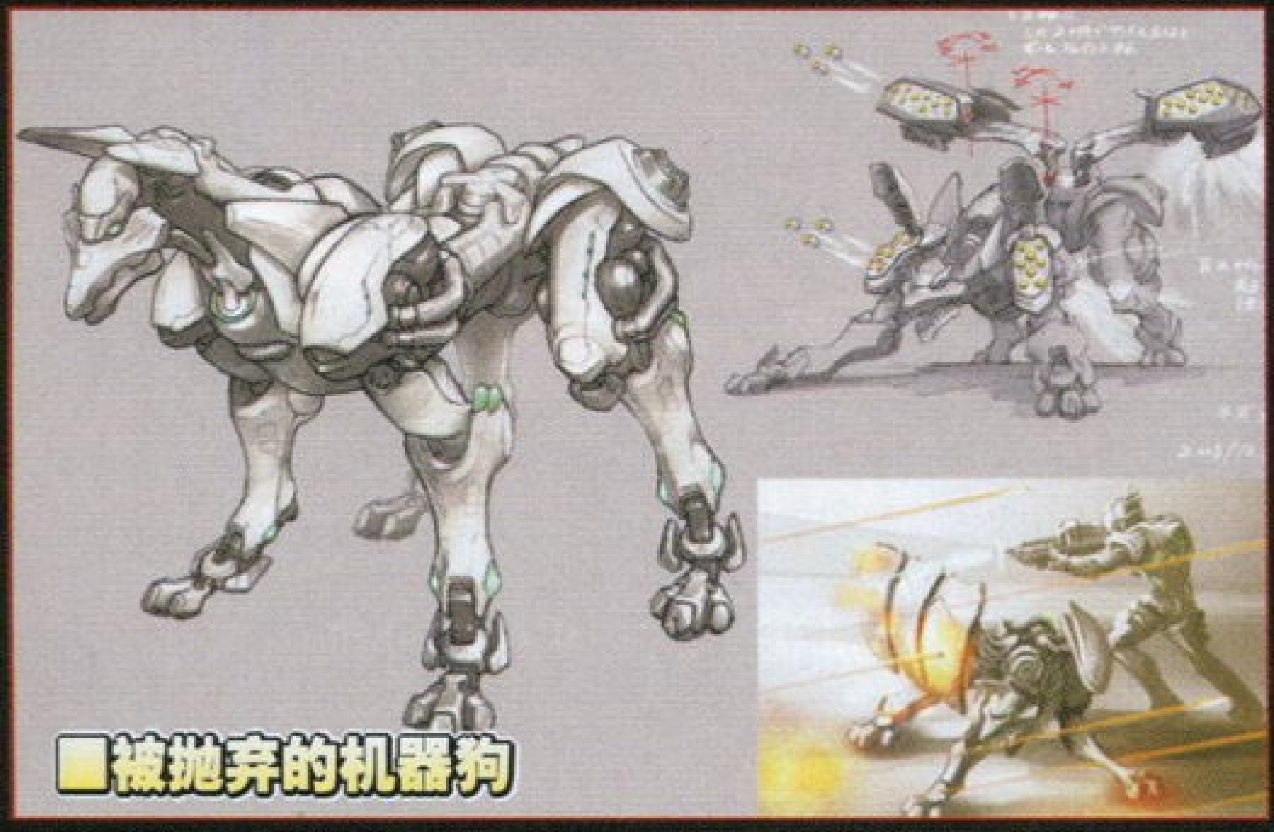
软件 须田刚一飞行射击新作

须田刚一的蚱蜢工作室近年来在业界非常活跃，已经接连与多家有实力的游戏公司及制作人合作。8月18日，蚱蜢工作室宣布其正在与Digital Reality公司合作，开发一系列新作。

这次合作的第一款游戏是横卷轴的射击游戏《Sine Mora》，这是一款传统的射击游戏，同时加入了能够操纵时间的游戏系统，并且支持3D立体画面。游戏将会在PSN和XBLA上以下载的方式发行。



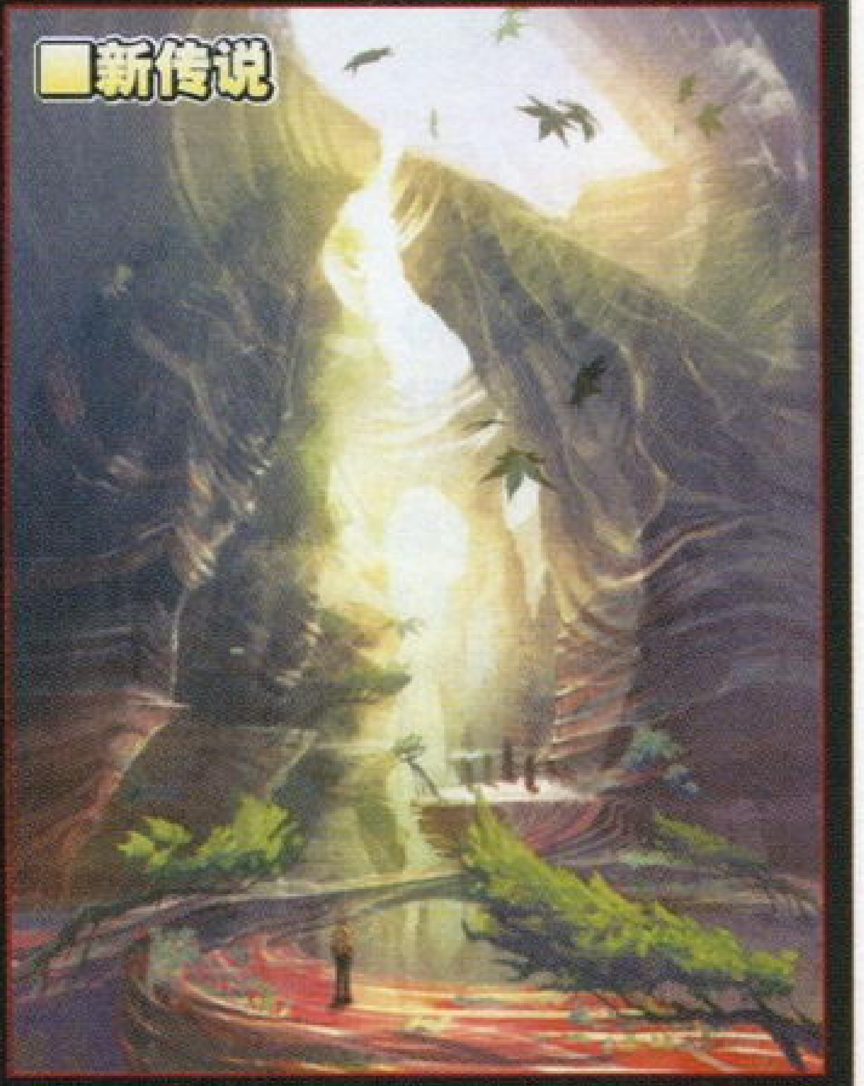
SCENE 图说新闻



在《征服》原来的开发方案中，主角有一只机器狗伙伴，它不仅能向敌人发射弹幕，而且还可以变形成一个临时掩体。不知道这么有创意的设计为什么就被放弃了？而且原本还有一个更有意思的设计：主角有一个女性机器人伙伴，可与主角“合体”，并变化成多种形态，比如一把巨枪……



《无名英雄2》刚公布时，奶油小生气质的柯尔新形象让很多玩家不满。科隆游戏展中公布的新预告片里，柯尔恢复了上一代的硬汉形象，美式动作游戏果然还是硬汉的天下！



PS3独占的《传说》新作可能要到年底才会正式公开，不过在此之前，NBGI将会陆陆续续地发布一些设定图。从近期新发布的一批奥村大悟创作的设定图来看，本作的风格与以往系列作相比会有相当大的变化。



顽皮狗工作室的美术师Eytan Zana与thatgamecompany的美术师Matt Nava合作，正在进行一个“ICO Project”，即以上田文人的PS2游戏《ICO》为灵感的新项目。但是这款项目到底是不是游戏还不能确定，目前只公布了一些很有《ICO》感觉到设定图。





《寄生前夜 第三次生日》的导演最近在其微博上发布了几张内部测试图，其中驾驶直升机作战的画面值得注意。后来该导演说因偷偷发布这些照片结果被SE宣传人员们训了一顿。另外，野村哲也在该微博中透露其有意制作家用机版的《寄生前夜》新作。

5pb.社长亲临广州!YACA2010 夏季动漫展

记者:酷洛洛

5pb.社长志仓千代丸专访



近年来不少动漫界和游戏界的名人现身于国内动漫展上,由动漫歌手、声优,到游戏制作人均有出现。而前段时间,8 月 7 日至 8 月 8 日于广州白云国际会议中心举行的 YACA2010 夏季拉阔动漫展上,国内的动漫迷们又一次见证了这份惊喜。本次日本游戏公司 M-trix 为宣传 iPhone 平台上的《秋之回忆》和《混沌思绪》等中文 AVG,首次在国内出展,而作为舞台活动的嘉宾,厂商更请来了"《秋之回忆》系列"开发商——5pb. 的社长志仓千代丸以及担当《秋之回忆 5》仙堂麻寻声优的井上奈奈,举行了一场别开生面的对谈会。

对谈会现场气氛十分轻松,在翻译的帮助下,两人的对话惹来台下数百名观众的阵阵笑声。井上奈奈和志仓千代丸不仅向观众介绍本次出展的《秋之回忆》和《混沌思绪》iPhone 中文版,当提到《秋之回忆》的恋爱主题时,更自曝高中时代各自的感情辛酸史。井上奈奈称:"我一生只写过一次情书,当时因为不好意思在学校交给对方,所以只好用邮件寄过去,尽管把名字、邮箱、地址、电话什么的都写在上面,但到最后却没有收到回信。"而志仓社长也笑言道:"有一次从喜欢的女孩子手上收到了情书,但后来发现,原来她是想要我把这封情书交给我的朋友。"

台上志仓社长也为游戏迷描述了一些有关游戏开发的各种事情。当被问到制作 AVG 与其他类型游戏的区别时,志仓说:"最大的区别应该是剧本吧,AVG 的游戏剧本比其他类型的游戏要大不少,往往制作一款 AVG 时,剧本的内容就相当于 10 册小说的文字量了"。



独家专访:游戏公司社长 + 音乐制作人 = 志仓千代丸

尽管在对谈会上志仓千代丸和井上奈奈小姐已经为玩家解答了不少问题,但既然志仓千代丸难得来到中国,那酷洛洛自然能错过任何与游戏制作人"亲密接触"的机会,在现场活动结束之后,酷洛洛就和志仓千代丸进行一段独家专访,让我们了解 5pb. 近期有什么新计划,以及这位游戏兼音乐制作人的一切。

志仓千代丸



游戏公司 5pb. 社长,著名作词人、作曲人、音乐制作人。

主要音乐作品包括:

《秋之回忆》系列	(多平台)
《寒蝉鸣泣之时 祭》	(PS2)
《寒蝉鸣泣之时 绊》系列	(NDS)
《寒蝉鸣泣之时 散》	(PC)
《Ever17:时光之羁绊》	(PC/PS2/PSP)
《Remember11:无限轮回的时光》	(PC/PS2/PSP)
《12RIVEN:跳跃的时空》	(PC/PS2/PSP)
《Happiness》	(PC/PS2)
《魔法少女奈叶 StrikerS》	(动画)
《地下城与勇士 阿兰德战记》	(动画)
《恋姬无双》	(动画)
《史坦斯闸门》	(X360/PC)
《拒绝命运!意志的力量》	(X360/PSP)
《混沌思绪》系列	(多平台)

酷洛洛:请问志仓先生是否第一次来到广州呢?

志仓:对,这次是第一次。

酷洛洛:那请问此次广州之行给你的印象最为深刻的是什么呢?

志仓:虽然刚说到广州的食物很好吃,但要说最深刻的印象应该是青蛙吧,受不了。

酷洛洛:额……青蛙?

志仓:恩,指的是吃的青蛙,这次来尝试了青蛙套餐,大概觉得这不是用来吃的吧,所以对这料理相当没辙。



■在广州期间与女仆咖啡厅店员的留影

酷洛洛:就在本次活动的前一天,本人从志仓先生你的博客上得知你去了趟广州的女仆咖啡厅,还拍了照片与各位网友分享,那请问社长是不是很喜欢二次元文化呢?

志仓:当然啦,我还是挺喜欢二次元文化的。(笑)

酷洛洛:志仓先生身为一名音乐人,又是一名游戏制作人,那请问在制作游戏时同时兼顾游戏的音乐制作会不会很辛苦呢?

志仓:因为做游戏的时候一定会用到音乐,游戏的故事、系统等元素和音乐其实是相互相乘的,正因为两样都不能没有,所以只能两样都一起做好。

酷洛洛:X360 上的《史坦斯闸门》将要在 8 月 26 日推出 PC 版了,想问下今后会不会考虑在 PSP 平台上移植呢?

志仓:目前还没有推出 PSP 版的相关计划,但是近期会在日本地区播放《史坦斯闸门》的 TV 动画,而根据 TV 动画版的时宜,也有推出 PSP 版的可能性。

酷洛洛:不知道志仓社长最近有玩些什么游戏,还有看些什么动画呢?

志仓:游戏啊,PS3 的《反重力赛车 HD》,还是用 3D 电视来玩哦,至于动画呢,最近在看《无头骑士异闻录》。

酷洛洛:《潜龙谍影》的制作人小岛秀夫先生有一次说到自己与《英雄不再》制作人须田刚一还有志仓先生你三人聚餐的事情,请问是不是有这件事呢?

志仓:是啊,当时我们在谈论一个游戏计划。

酷洛洛:那是什么游戏计划呢?能不能在这里稍微透露一下吗?

志仓:呵,现在还不能透露哦,其实也没有什么可能透露的,虽然这是个新计划,但目前没正式开始,就像个初生的宝宝一样。

■这三人到底在"密谋"些什么?



酷洛洛:志仓先生在游戏的声优选角方面,有没有特别钟爱的人选呢?

志仓:钟爱的声优当然是还井上奈奈小姐啦(笑)。

酷洛洛:能不能请志仓先生透露一下有什么新游戏计划呢?

志仓:计划啊,近期会将 X360 上的一些游戏一起推出到 iPhone 平台上,例如这次的《混沌思绪 诺亚》iPhone 版就是其中一款。

酷洛洛:那在最后请志仓先生和中国的玩家朋友们说几句话吧。

志仓:大家不要吃青蛙哦!(笑)

受到国内市场对家用游戏机的种种限制,一般来说家用机游戏制作人来国内进行游戏宣传可以说是既没理由,也没平台。而如今随着 iPhone 的日益普及,游戏厂商对 iPhone 平台亦开始重视,不少家用机上的著名作品也推出了 iPhone 版,同时也让中国玩家有机会接触这些早已闻名海外的游戏制作人,此次志仓千代丸广州之行正好验证了这一点。到底下一个为宣传 iPhone 游戏而来到中国的游戏制作人是谁,是小岛秀夫、小野义德、野村哲也,还是……



这正是玩家想要的割草游戏！

战国 BASARA 3

■ PS3/Wii ■ Capcom

■ 2010 年 7 月 29 日发售

从 2005 年 7 月 21 日初代《战国 BASARA》诞生到 2010 年 7 月 29 日《战国 BASARA 3》的横空出世，这个系列已经走过了整整 5 年时光。在这 5 年间，它经历了主机的更新换代，也尝试着推出过其他游戏类型，尽管并不是每一次改变都意味着惊喜，但纵观这数年间“《战国 BASARA》系列”在游戏系统上的不断进化与改革，系列玩家可以自豪地说：“Capcom 做得漂亮！”。想当年，光荣公司的“《无双》系列”首开一骑当千类游戏之先河，人气鼎盛独霸一方，以动作游戏见长的 Capcom 怎会不眼馋这块肥肉。但制作人小林裕幸深知，要想让一款全新作品能与形成气候的超级大作系列分庭抗衡，最忌讳的自然是“雷同”二字，惟有首先确立下一个旁人无法拷贝复制的特色，才能令其获得更大的发展空间。于是，一部颠覆了历史设定、充斥恶搞滑稽元素的《战国 BASARA》问世了。初代刚刚发售之时，网络间还随处可见将《战国 BASARA》与“《无双》系列”做对比的评论文，而发展到《战国 BASARA 3》，此类言论几乎绝迹，“《战国 BASARA》系列”另辟蹊径打响了自己的品牌，也顺理成章地培养出一大批忠实支持者。今后，《BASARA》与《无双》这两大系列恐怕还将继续上演类似“关原之战”的对决戏码吧……

■破釜沉舟的进化

小林裕幸在接受访谈时曾表示过，《战国 BASARA》这一系列是轻历史还原重角色刻画，因此玩家们才能看到史实中年纪相差巨大的战国大名能齐聚一堂互殴。而负责游戏脚本的冈村小姐为各个角色量身定做的剧情更堪称画龙点睛之笔，使得这些原本已经脱离史实甚远的武将形象更为饱满鲜活，甚至带动了战国考据之风在日本国内重新蔓延，与各位人气武将相关的城址或古战场的观光客数量也在“《战国 BASARA》系列”以及大河剧的影响下递增。原本玩家们都觉得《战国 BASARA 3》应该会继续在原有可用武将基础上增加新角色，没想到 Capcom 却大刀阔斧砍掉了前作近 2/3 的可用武将，将脱胎换骨的德川家康和新角色石田三成扶上正位。关原之战，这场日本历史上最大规模的惨烈内战，成为了《战国 BASARA》的新舞台，剧情也随之走上了正剧路线。这一巨大改变并非没有风险，的确有一小部分玩家因为无法使用喜欢的角色而放弃了本作。而在实际体验过《战国 BASARA 3》后便会发现，Capcom 为这个系列带来的，并不是数量上的递增，而是一个质的飞跃。尽管只能使用 16 名武将，但每位角色的攻击招式都存在着很大的研究空间，例如如何通过技能的组合来跳过蓄力阶段直接出招，从而令战斗更为流畅华丽，亦或是诞生一些有趣的邪道打法，这些都是玩家们热衷研究的内容。系统的另一进化就是启用了“战国戏剧绘卷”模式，该模式有点类似于文字游戏，随着选择肢的不同，武将将会触发对应的剧情。“战国戏剧绘卷”堪称谋杀玩家时间的利器，想要将结局完成率打到 100%，没上百个小时是绝对搞不定的。

■系列最佳销售量

在我写这篇“编辑视点”的前一天，日本方面刚刚公布了《战国 BASARA 3》发售 3 周以来的累积销售量——PS3 版 34.7 万套、Wii 版 8.5 万套，合计 43.2 万，已超过了《战国 BASARA 2》所保持的 42.4 万套的系列最高销售记录（其中有 14 万套为廉价版）。毫无疑问，这对于盈利缩水中的 Capcom、对于小林裕幸以及所有的 BASARA 粉丝来说都是一剂令人振奋的强心剂。下一步 Capcom 极有可能会逐步提供敌武将的 DLC，甚至是更多下载服装，当然，也有玩家猜测会是《战国 BASARA 3 英雄外传》。有着前作积累的人气在先，敌武将的付费下载应该也会有许多玩家心甘情愿买账吧？

《战国 BASARA 3》所创造的利润并不仅限于游戏本身，因为恰逢系列诞生 5 周年，在游戏发售之前官方便已展开了迅猛的宣传造势，与餐厅合作推出具有武将特色的食物、到各武将的所属地展开有针对性的推广活动、多场声优歌手的见面会、并将游戏中出现过的“当地资源”作为游戏周边商品出售，少则几百日元，多则上万的也有。就周边数量而言，“《战国 BASARA》系列”恐怕仅次于“《怪物猎人》系列”可以在 Capcom 的作品中位列第二位了。

■跨平台是大势所趋？

《战国 BASARA 3》所使用的引擎是 Capcom 自己研发的游戏引擎 MT Framework Lite，由此使得跨平台开发变得更为简单。实际上最初就有传闻说《战国 BASARA 3》是 Wii 独占，但很快 Capcom 便出面辟谣，并在不久之后公布为 Wii 和 PS3 的多机种版本。从玩家的角度来考虑，PS3 版的呼声自然要更高一些，但盲目遵从玩家愿望为高清砸钱也并非是明智之举。《战国 BASARA》这个系列的玩家群虽日趋壮大，不过在 Capcom 社内仍然只算是个二流偏上之作，增加制作成本弄不好就会是血本无归。而另一方面，Wii 平台独占的《战国无双 3》销量惨淡也为在 Capcom 敲响着警钟。PS3 版的实际游戏画面的确没有达到次世代游戏应有的水平，但双版本总计 43.2 万的销售量足以证明标清与高清之间的跨平台极有可能成为一种新的势趋。由此我们也不由地担心，在看到这种跨平台方式的甜头之后，有不少日厂会效仿，日本厂商在高清台平的技术层面可能会愈加落后于欧美，这并不是我们希望看到的。

■新的希望

尝试了格斗游戏，又登陆了一次 PSP 平台，时隔将近 4 年，正统续作《战国 BASARA 3》才姗姗现身。它并非是完美得无懈可击，但却抵得上粉丝们多年来的期待。不断进化的系统、更加多变的操作与引人入胜的剧情，《战国 BASARA 3》让玩家们看到了割草类游戏的新希望，这一希望值得我们再等 4 年。

■丰富的周边也为该系列盈利不少。



PlayStation®
游戏专页

《游戏机实用技术》终于成立了PlayStation官方专页！

从本期开始，我们会于这个新栏目将最新的PlayStation消息发放给各位《游戏机实用技术》读者，除了PS3主机及PSP掌机的最新游戏外，还有PlayStation举办的活动详情等等，今回就由即将于9月15日推出的PS3全新体感控制器PlayStation Move说起吧！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

PlayStation Move 体感控制器 9月15日推出



经过媒体的广泛报导，各位大概已知道PS3即将推出支援体感游戏操作的PlayStation Move控制器，截至目前为止，已知会随PS Move推出的游戏多达30款以上，于9月15日与控制器同步推出的游戏更有接近10款游戏，其中运动类的《Sports Champion》、以香港作游戏背景的《功夫滑仔》及派对游戏《Start the Party》更有中文版本，让玩家们更投入，感觉更亲切！此外，经典射击游戏《Time Crisis: Razing Storm》及《Resident Evil 5 Gold Edition》的推出，更是游戏迷不可错过的必玩PS Move游戏。题外话一则，话说有不少玩家对于PS Move控制器究竟有多少只颜色很有兴趣，其实这个会发光及转变颜色的控制器，直至目前共有8种颜色，其中粉红及粉蓝色更是最常见的颜色呢！（黄色及橙色则是比较少见的）不同颜色主要用以分辨不同玩家，另外根据游戏内的状态转变，例如紧急状况、模式转变时，颜色也会随之转变。最后提醒大家，由9月6日开始，香港尖沙咀海港城商场将会有免费试玩专区，想知道更多详情及PlayStation Move的最新资讯，记紧经常留意PlayStation Move官网最新公布：http://asia.playstation.com/move

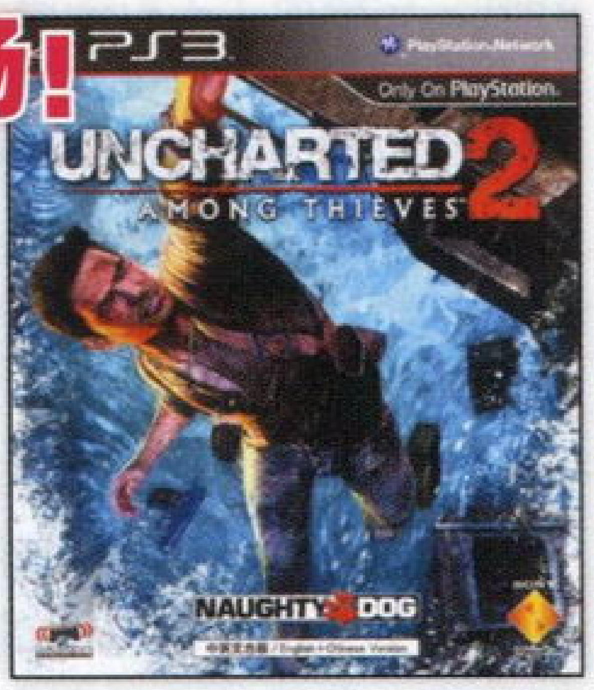
PS3游戏：美少女RPG《Neptune》性感登场



即将于8月19日推出的PS3独占RPG游戏《Neptune》（超次元游戏 海王星）最近在网上被热烈讨论，全因游戏内四位女主角均拥有变身能力，每次变身都会由纯情可爱美少女，摇身一变成为性感女神，是典型的超萌类游戏，更被网民誉为能"秒杀宅男"的游戏，有勇气的话不妨买回家挑战一下！话说游戏内共四位女角全都以守护异世界的"游戏业界"为天职，每位女神都拥有独立的"人型"、"主机拟人化型"跟"主机型"等三种型态。另外玩家关注的游戏画面方面，本作支援1080p画面，并支援在线分数排名，玩家可以反复挑战游戏寻求突破，是近来难得一见的强烈日式RPG风格的游戏作品，喜欢日系RPG的朋友不要错过！

游戏名称：《Neptune》
售价：港币498元（普通版）／港币638元（限量版）
发售日期：热卖中

《UNCHARTED 2》最新追加包登场！



动作冒险游戏《UNCHARTED 2: Among Thieves》（未知海域2 纵横贼道）是PlayStation 3机主必买的游戏之一，最近这只大热游戏推出了"好帮手变装包"，安装这个追加包后，玩家可在多人游玩模式中化身成8个不同的角色，快点到PlayStation Store下载吧！

追加内容名称：《UNCHARTED 2: Among Thieves™》好帮手变装包
游戏平台：PS3™
售价：HK$23
游戏语言：简体中文／繁体中文／英文／韩文
销售平台：PlayStation®Store
发售日期：热卖中

PlayStation 购物回赠奖赏

香港销售点：http://asia.playstation.com/hk/cht/support/p/partnerShop

购物攒积分已经成为不少精明消费者的指定动作，而PlayStation亦有购物回赠奖赏计划！机迷每次于指定PlayStation Partner Shop购买行货产品即可获赠印花，积满指定印花数目便可到香港铜锣湾LCX的PlayStation PlayGround —— PlayStation成立的免费试玩PS最新游戏集中地，换领PlayStation限量精品！



限量礼品：
多乐猫电话座（8pt）
PlayStation新型雨伞（5pt）
PSP座架（3pt）
多乐猫文件夹（1pt）



产品类别	印花数量	限量礼品
PS3主机／主机套装	5pt	
PSP、PSPgo或PS2主机／主机套装	3pt	3pt
PlayStation周边设备	2pt	2pt
PlayStation游戏软件	1pt	1pt

免费游戏任玩！
PlayStation PlayGround香港地址：
香港铜锣湾京士顿街9号LCX（吉之岛$10店旧址）
开放时间：每日中午12时至晚上10时
礼品及印花换领时间：每日下午1时至晚上8时

注：凡于指定百老汇电器、丰泽电器、HMV、玩具反斗城购买PlayStation行货产品，须带同正本收据到PlayGround换领印花。



SONY
"PS logo","PlayStation","ΔOX□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"logo" is a registered trademark of Sony Corporation.



对于游戏的长度，有爱的话，1000小时也不多，无爱的话5小时的流程都要了玩的人的命。紧凑的流程中将游戏的全部优点都展露出来，适当的铺陈之后以急速攀升的曲线将玩家带入游戏的高潮，在将所有能吸引你的创意都让玩家体验过之后便不多留恋，顺势结束，让人足够爽快，还有些意犹未尽对二周目或续作产生期望。适当的流程长度也会成为游戏的加分点。不过，还是最开始那句，一切源自爱啊！

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×0　热血推荐×2

幻想传说 换装迷宫X



推荐玩家人群

●想体验《传说》原点的人。●喜欢收集的玩家。●仍然痴迷于2D战斗的传说饭。

热血推荐　总分 24

■《换装迷宫》的新篇，《幻想传说》的再续

晴天 8

本作在剧情上延续当年的《幻想传说》，当全部时空战士集聚一堂时一定会让老玩家感慨万分。全程语音加上不同职业完全不同的操作手感，可谓诚意十足。新加入的怪物培养系统、同样丰富的分支任务及收集要素让人欲罢不能。惟一的缺点可能是迷宫几乎都是重制自《幻想传说》，略欠缺新鲜感。

洛克 8

游戏采用原作外传的形式，从另一角度对原作剧情进行补完，让玩过原作的玩家投入感大增。游戏采用“XAR-LMBS”战斗系统，使爽快感和战斗的连贯性都有不小提高，可惜战斗的难度把握不是很好，后期会经常出现BOSS秒杀玩家的局面。游戏的隐藏要素极为丰富，玩家需要多周目游戏才能完美收集。

九兵卫 8

本作是GB版的移植作品，但考虑到两者翻天覆地的变化，FANS完全可以将其看成一款全新的《传说》游戏。游戏的流程结构简单，玩家只需要选择目的地即可，而迷宫也融入了很多经典的谜题，不过后期场景重复度很高。加入换装系统的战斗是本作最大的亮点，如果每种换装的术技再多一点就更好了。

■PSP■UMD■NBGI■テイルズオブファンタジア なりきりダンジョンX■角色扮演■2010年8月5日■1人■无对应周边

异世纪传说 R



推荐玩家人群

●对参战作品有爱的人。●苦等次世代《机战》的人。●“《装甲核心》系列”的支持者。

热血推荐　总分 24

■当红热门机体大乱斗。

脆薯条 7

对机体的渲染力度不够，金属感薄弱。武器系统中的气力槽是游戏最大的败笔，在后期关卡开始时，初期武器很难搞定大票敌人，难度一高根本没法打。游戏还存在格斗判定偏离大型目标的一些小BUG，锁定系统也不够完善。相较前作可以说有了很大的退步。另外能够自设BGM算是游戏的一个亮点。

九兵卫 9

机体在冲刺时的加速感非常棒，可惜不像前作中可以一边冲刺一边攻击敌人。对于各个热门动画的剧情还原非常到位，而主线剧情又有了一个明确的主题。总共有11个剧本也令人感觉非常充实，配合自定义BGM的设定，让每场战斗都热血沸腾。《原创世纪》三部机体的加入更满足了广大机战爱好者的胃口。

纱迦 8

大幅改进后的系统初玩给人一种倒退的感觉，但细致调整后可以克服操作上的不适，只是格斗战还是显得相当生硬，另外视角转换很不方便。出场作品以本世纪作品为主，对于新玩家而言吸引力巨大，穿越式的剧情设定也比之前的作品要出色。没有对战模式是个损失，纯单人游戏让人感觉内容偏少。

■PS3■BD-ROM■NBGI■Another Century's Episode R■动作■2010年8月19日■1人■无对应周边

重装机兵 3



推荐玩家人群

●对战车有爱的玩家。●热衷经典日式RPG的玩家。●曾为系列感动过的老玩家。

总分 23

■自由度堪称系列之最

晴天 8

时隔多年之后，这个系列再度与我们见面，带给我们的不仅是感动，同时也给我们新的体验。本作的流程以记忆为线索附加海量的支线任务可以说是一大亮点，战车作为系列的主要元素也被塑造得很全面，从摩托到花轿应有尽有。不过本作的对话采用大量的假名，对一些日语不好的玩家带来了很大负担。

九兵卫 8

这是给无数玩家带来无限感动的《重装机兵》第三部正统作品。画面提升的同时，游戏保留了系列一贯的高自由度，冒险中的一切都任由玩家天马行空。可选的战车增加了摩托车，小狗也可以作为同伴加入，新鲜感十足。多结局的设定提供诸多的可能供玩家去发掘，这也是游戏的乐趣所在。

洛克 7

游戏的总体素质没让玩家失望，以11个主线任务搭配大量分支任务展开剧情的方式非常有趣，玩家可以在流程中以自己的步调推动剧情。作为系列最大亮点的战车系统的自由度和平衡性都很好，玩家可以依照自己的喜好改造战车，性能不一。而后期的强力装备往往都比较重，使玩家的实力不至于太强。

■NDS■卡带■角川Games■メタルマックス3■角色扮演■2010年7月29日■1人■无对应周边

恶魔城 绝望的协奏曲

推荐玩家人群



●怀念该系列辉煌时期的玩家。

●有朋友愿意和自己联机通关的人。

购买推荐度 ★★★★☆

八重樱

你可以使用系列史上绝大多数人气角色，6人合作在城内除妖斩魔，最终联手击败BOSS。游戏就像是一锅架在灶火上的东北乱炖，看着各个时代的吸血鬼猎人们穿越时空凑到一起各显神通，心中难免涌起2D板《恶魔城》已走入绝境的悲伤。FANS可以轻松上手，但想要找到过去的那份感动，恐怕很难。

■X360■Konami■Castlevania: Harmony of Despair■1200MSP■平台动作■1～6人

古墓丽影 劳拉与光之守护者

推荐玩家人群



●劳拉粉丝。

●动作解谜爱好者。

●愿意和朋友配合游戏的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

奈落

本作的战斗爽快十足，人物动作流畅，游戏的画面非常瑰丽细致，体现了制作组强劲的美术实力。游戏中最大的魅力是劳拉和光之守护者要紧密配合，解开各种机关，机关的设置不难但是也算得上是巧妙。单人游戏的谜题和双人不同，别有一番滋味。真希望续作能加大容量作为制品版发售。

■X360■Crystal Dynamics■Lara Croft and the Guardian of Light■1200MSP■动作■1～2人

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年7月26日～2010年8月1日

1 NEW 战国 BASARA 3 PS3

战国 BASARA 3

■ Capcom ■ 2010年7月29日发售■动作■ 6990日元



本作是"《战国 BASARA》系列"的正统续作，相比前作，本作的"战国戏剧绘卷"模式自由度很高，在该模式中玩家可以自由选择敌对阵容，根据玩家的选择不同，所触发的结局也各不一样。加上丰富的收集要素，玩家需要投入大量时间才能完成白金。

本周：242 698套　累计：242 698套

2 NEW 初音未来 女歌手计划 2nd PSP

初音ミク –Project DIVA– 2nd

■ SEGA ■ 2010年7月29日发售■音乐■ 6090日元



由于前作大受好评，所以厂商推出续作也是顺理成章的事。游戏在前作的基础上加入大量新要素，使游戏品质有了质的飞跃。除了增加新的登场角色外，还加入了"双手操作"的操作方法，想成为达人的话，玩家需要下一番功夫练习。

本周：241 467套　累计：241 467套

名次	游戏	发售/厂商	销量	平台
↓3	Wii 聚会 Wii パーティ	■2010年7月8日发售 ■ Nintendo ■益智	◆本周 82713套 ◆累计 529019套	Wii
NEW 4	假面骑士 Ganbaride 战斗卡片大战 假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	■2010年7月29日发售 ■ NBGI ■桌面棋牌	◆本周 64268套 ◆累计 64268套	NDS
NEW 5	战国 BASARA 3 战国 BASARA 3	■2010年7月29日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 49821套 ◆累计 49821套	Wii

6 NEW 重装机兵 3 NDS

メタルマックス3

■角川 Games ■ 2010年7月29日发售■角色扮演■ 6090日元



本作是"《重装机兵》系列"的正统续作，游戏将战车系统大幅改良，在改造时玩家可按照自己的意愿进行选择，战车技能的取舍与分配也完全靠玩家来决定，这也避免了千篇一律的事情发生。另外，游戏增加了支线任务的数量，并加入了多周目的设定，使游戏的可重复性得到大幅度加强。

本周：46 954套　累计：46 954套

名次	游戏	发售/厂商	销量	平台
↓7	闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破 イナズマイレブン3 世界への挑战！ スパーク・ボンバー	■2010年7月1日发售 ■ Level-5 ■角色扮演	◆本周 34049套 ◆累计 727402套	NDS
NEW 8	伊苏 VS 空之轨迹 抉择传奇 イース vs. 空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	■2010年7月29日发售 ■ Falcom ■动作	◆本周 30047套 ◆累计 30047套	PSP
↓9	实况力量职业棒球 2010 实况パワフルプロ野球 2010	■2010年7月15日发售 ■ Konami ■体育	◆本周 22132套 ◆累计 103094套	PSP
↓10	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄 ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄	■2010年7月15日发售 ■ Nintendo ■策略角色扮演	◆本周 21340套 ◆累计 197166套	NDS

本周最引人注目的自然是以双版本发售的《战国 BASARA 3》，虽然两个版本的游戏内容没有太大差异，但 PS3 版还是以更优秀的画面和方便的操作，在销量上远超 Wii 版，获得本周排行榜第一的宝座。位居第二的《初音未来 女歌手计划 2nd》在前作的基础上加入大量新要素，使游戏品质有不少提高，长期热卖似乎已成定局。凭借本作的出色表现，PSP 主机的销量也借此上升不少，单周销量提升了几乎一倍。

2010年8月2日～2010年8月8日

1 NEW 幻想传说 换装迷宫 X PSP

テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン X

■ NBGI ■ 2010年8月5日发售■角色扮演■ 5480日元



游戏采用《幻想传说》外传的形式，从侧面对原作剧情进行补完，并追加新剧情将故事连在一起。游戏的战斗采用"XAR-LMBS"系统，使战斗的爽快感提升不少。此外，游戏厚道的追加了《幻想传说》的改良版，新系统、新剧情、新人物的出现想必一定可以满足 FANS 们的胃口。

本周：108 356套　累计：108 356套

名次	游戏	发售/厂商	销量	平台
↑2	Wii 聚会 Wii パーティ	■2010年7月8日发售 ■ Nintendo ■益智	◆本周 82698套 ◆累计 611717套	Wii
↓3	战国 BASARA 3 战国 BASARA 3	■2010年7月29日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 57021套 ◆累计 299719套	PS3
↓4	初音未来 女歌手计划 2nd 初音ミク –Project DIVA– 2nd	■2010年7月29日发售 ■ SEGA ■音乐	◆本周 35865套 ◆累计 277332套	PSP
↑5	闪电十一人3 世界的挑战 火花/爆破 イナズマイレブン3 世界への挑战！ スパーク・ボンバー	■2010年7月1日发售 ■ Level-5 ■角色扮演	◆本周 24224套 ◆累计 751626套	NDS

6 NEW 风暴恋人 PSP

STORM LOVER ストームラバー

■ D3 Publisher ■ 2010年8月5日发售■文字冒险■ 6090日元



本作是一款女性向的恋爱冒险游戏，以私立高校"圣路易高校"为舞台，讲述刚转学的女主角与学校里受欢迎的男孩们之间的恋爱故事。游戏的 CG 插画和收集要素极为丰富，只有通过反复挑战，完成游戏的所有结局才能将这些要素全部收集。

本周：20 087套　累计：20 087套

名次	游戏	发售/厂商	销量	平台
↑7	超级马里奥银河 2 スーパーマリオギャラクシー2	■2010年5月27日发售 ■ Nintendo ■平台动作	◆本周 16695套 ◆累计 737753套	Wii
↑8	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄 ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄	■2010年7月15日发售 ■ Nintendo ■策略角色扮演	◆本周 15845套 ◆累计 213011套	NDS
↓9	战国 BASARA 3 战国 BASARA 3	■2010年7月29日发售 ■ Capcom ■动作	◆本周 15387套 ◆累计 65208套	Wii

10 NEW 战斗之魂 数码启动器 NDS

バトルスピリッツ デジタルスターター

■ NBGI ■ 2010年8月5日发售■角色扮演■ 5040日元



本作是一款以日本超人气卡片桌游《战斗之魂》为基础制作的 NDS 游戏。游戏采用了最新的"TCG 规则"，并收录了原作中1000种以上的卡片，这些卡片是通过玩家在故事模式中不断和对手比赛来收集的。此外本作支持网络对战，可以方便玩家和世界各地的对手切磋。

本周：15 338套　累计：15 338套

随着暑期购买热潮的逐渐减退，各厂商推出游戏的速度也有所下降，导致日本整体市场的销售情况不太理想，软件总销量相比上周降低了约30%。《幻想传说 换装迷宫 X》虽然凭借系列一贯的好评和追加了《幻想传说》的改良版一举拿下本周排行榜的冠军，却还是只能卖到10万套，和系列以往销量相比有些不如人意。而像《风暴恋人》这种女性向 AVG 都能抢到第六的位置，可见本周市场的总体销售情况有多么不景气。

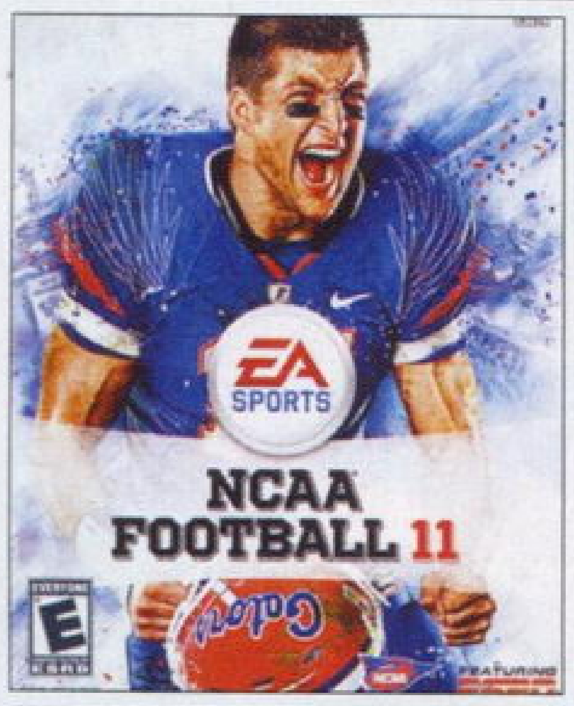
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 7 月 25 日～2010 年 7 月 31 日

1 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：3 ◆本周 53286 套 ◆累计 7116418 套 Wii



2 美国大学 橄榄球 11 NCAA Football 11 X360
■EA ■2010 年 7 月 13 日发售■体育■上周排位：1

本作是“《美国大学 橄榄球》系列”的最新作，玩家可以在众多大学中选择一支喜欢的球队开始自己的夺冠之路。相比前作，本作不仅在画面的表现上更加真实细致，还增加了不少新的球员动作和进攻方法。

本周：38 398 套 累计：343 470 套

3 超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2
■Nintendo ■2010 年 5 月 23 日发售 ■平台动作■上周排位：6 ◆本周 37449 套 ◆累计 1703168 套 Wii

4 荒野大救赎 Red Dead Redemption
■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：5 ◆本周 37027 套 ◆累计 1803510 套 X360

5 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii
■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：8 ◆本周 33360 套 ◆累计 7276798 套 Wii

6 乐高哈利波特 1–4 年 LEGO Harry Potter: Years 1-4
■Warner Bros ■2010 年 5 月 25 日发售 ■动作冒险■上周排位：– ◆本周 33073 套 ◆累计 256294 套 NDS

7 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty: Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：10 ◆本周 32317 套 ◆累计 7665913 套 X360

8 跳舞吧 Just Dance
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■音乐■上周排位：– ◆本周 30449 套 ◆累计 1625475 套 Wii

9 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 30283 套 ◆累计 5855204 套 Wii

10 荒野大救赎 Red Dead Redemption
■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：9 ◆本周 29836 套 ◆累计 1111470 套 PS3

2010 年 8 月 1 日～2010 年 8 月 7 日

1 Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort
■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：1 ◆本周 51163 套 ◆累计 7167581 套 Wii

2 超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2
■Nintendo ■2010 年 5 月 23 日发售 ■平台动作■上周排位：3 ◆本周 38341 套 ◆累计 1741509 套 Wii



3 新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii Wii
■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售■平台动作■上周排位：5

本作是著名平台动作游戏《马里奥》的最新作，本作在保持系列作品一贯的高素质外，还针对一些很少接触游戏的玩家加入了“动态帮助系统”，该系统会在玩家遇到困难时给予提示，非常方便。

本周：31 114 套 累计：7 307 912 套

4 Wii Fit Plus Wii Fit Plus
■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：9 ◆本周 28335 套 ◆累计 5883539 套 Wii

5 使命召唤 现代战争 2 Call of Duty: Modern Warfare 2
■Activision ■2009 年 11 月 10 日发售 ■主视角射击■上周排位：7 ◆本周 28226 套 ◆累计 7694139 套 X360

6 跳舞吧 Just Dance
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■音乐■上周排位：8 ◆本周 28025 套 ◆累计 1653500 套 Wii

7 荒野大救赎 Red Dead Redemption
■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：4 ◆本周 27726 套 ◆累计 1831236 套 X360

8 刺客信条 2 Assassin's Creed II
■Ubisoft ■2009 年 11 月 17 日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 25958 套 ◆累计 2487685 套 X360

9 美国大学 橄榄球 11 NCAA Football 11
■EA ■2010 年 7 月 13 日发售 ■体育■上周排位：2 ◆本周 24553 套 ◆累计 368023 套 X360

10 口袋妖怪 心之金・魂之银 Pokemon Heart Gold/Soul Silver Version
■Nintendo ■2010 年 3 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：– ◆本周 23233 套 ◆累计 2589468 套 NDS

新作打榜

近期市场的整体动向没有多大变化，日本市场依旧新作不断，各厂商利用暑假这个黄金时期，纷纷推出一些看家大作和优惠版游戏来吸引玩家。其中 SEGA 的音乐游戏《初音未来》凭借其优秀的素质吸引了不少玩家购买，而 PSP 的硬件销量也借此机会一路飙升，甚至一度超过了 NDS 的销量。和热闹的日本市场相比，欧美市场就略显尴尬，除了暴雪推出的 PC 游戏大作《星际争霸 2》外，上榜的新作只有《美国大学 橄榄球 11》一款了。

日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 7 月 26 日～2010 年 8 月 1 日			
28	X360	强袭魔女 白银之翼	2010.7.29
29	X360	秋之回忆 勾指的记忆	2010.7.29
31	PSP	恋爱少女与守护之盾 携带版	2010.7.29
37	PSP	GA 艺术班 艺术设计班	2010.7.29
50	PSP	第二小说 她的夏天与 15 分钟的记忆	2010.7.29
2010 年 8 月 2 日～8 月 8 日			
11	NDS	光之美少女 化妆收藏	2010.8.5
12	NDS	俄罗斯方块聚会	2010.8.5
15	Wii	勇者斗恶龙 怪物战斗之路	2010.7.15
17	NDS	重装机兵 3	2010.7.29
22	NDS	牧场物语 双子村	2010.7.8

《秋之回忆 勾指的记忆》是系列正统第七部作品，游戏采用了新的世界观和人物，将故事的舞台从城市转移到了周边地区，并且加入了全新的“拉勾系统”来取代传统选项，在故事方面采用了神秘少女和未婚妻之间的对抗来引发剧情，在这盛夏和主人公一起享受围绕在学校与餐馆之间的恋情吧。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 7 月 25 日～2010 年 7 月 31 日			
12	PS3	美国大学 橄榄球 11	2010.7.13
13	NDS	勇者斗恶龙 IX	2010.7.11
19	PS3	苍翼默示录 连续变幻	2010.7.27
27	PS3	战神 3	2010.3.16
28	NDS	玩具总动员 3	2010.6.15
2010 年 8 月 1 日～2010 年 8 月 7 日			
12	NDS	乐高哈利波特 1–4 年	2010.5.25
13	PS3	荒野大救赎	2010.5.18
15	X360	光环 3 天降神兵	2009.9.22
21	Wii	乐高哈利波特 1–4 年	2010.5.25
27	X360	除暴战警 2	2010.7.6

本作是“《苍翼默示录》系列”的最新作，游戏在街机版的基础上加入完全原创的故事模式，连段挑战模式以及军团模式等要素也再度登场，并十分厚道地加入了一名家用机版的独占角色，系列的 FANS 不要错过。

2010 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	7 月 26 日～8 月 1 日	8 月 2 日～8 月 8 日
1	PSP	1 355 770 台	48 603 台	30 397 台
2	Wii	1 015 361 台	20 038 台	18 238 台
3	PS3	1 021 363 台	45 224 台	28 630 台
4	NDSi LL	821 886 台	23 120 台	21 018 台
5	NDSi	615 978 台	17 950 台	18 318 台
6	NDSL	446 485 台	4 058 台	4 372 台
7	X360	143 095 台	6 929 台	5 639 台
8	PS2	56 903 台	1 444 台	1 524 台
9	PSPgo	46 182 台	777 台	708 台

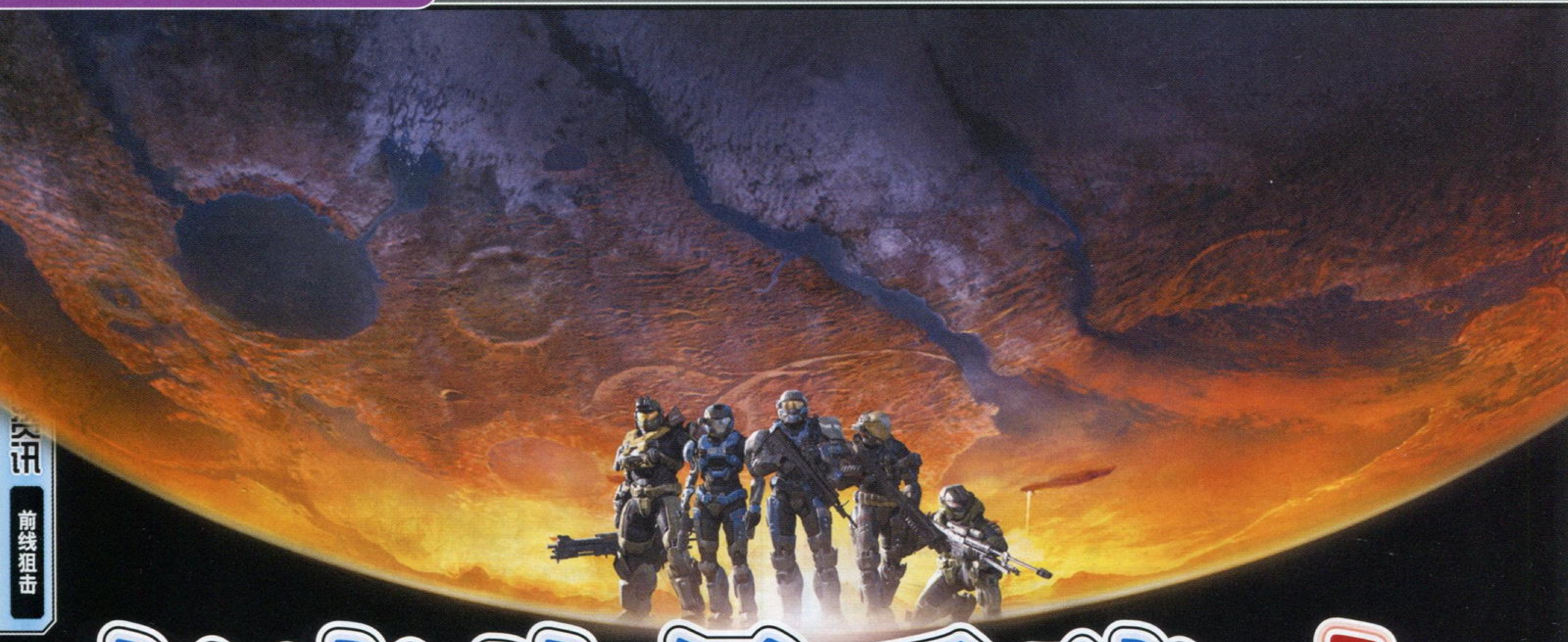
美国家用主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7 月 25 日～7 月 31 日	8 月 1 日～8 月 7 日
1	PS2	52 218 607 台	10 630 台	11 255 台
2	NDS	48 380 566 台	120 008 台	122 017 台
3	Wii	34 385 546 台	68 621 台	74 611 台
4	X360	24 307 378 台	104 749 台	124 850 台
5	PSP	19 603 171 台	17 982 台	19 955 台
6	PS3	14 676 368 台	62 484 台	63 468 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA



年度头号重磅大作

发售前最终报道！

光环 致远星		Microsoft/Bungie	主视角射击
X360	Halo Reach		美版
	预定2010年9月14日发售	1～4人	59.99美元
	对应16人在线		对应玩家年龄：17岁以上

8月初，《光环 致远星》制作人Joe Tung在官方博客中发帖说，游戏开发已经完成，数日前已送往微软进行最后的生产审核，现在玩家要做的就是压抑自己激动的心情，慢慢等待9月14日的到来！

《光环 致远星》开发总共历时三年，它有可能是Bungie的最后一款《光环》，微软已经宣称"《光环 致远星》将会是今年最畅销的游戏"。作为系列的前传，《光环 致远星》将会是系列的一个新起点，在很多设计精髓方面都将回归系列一代。Bungie社区经理Brian Jarrard说："由于有3年的开发周期，我们采用了全新技术，其进化程度就像从《光环2》到《光环3》一样！"

故事背景

《光环 致远星》故事发生在2552年，讲述的是星盟入侵人类殖民地即UNSC主要军事中心"致远星"的故事。游戏将围绕6人小组Noble Team，该小组由1名斯巴达二代战士和5名斯巴达三代战士组成。斯巴达三代战士是质量较为低劣的量产型士兵，被视为炮灰。虽然他们拼死血战，但在游戏的最后，玩家将不可避免地目睹致远星的沦陷。在这颗美丽的星球被战火吞噬之前，玩家将会欣赏到壮观的景色，同时有机会驾驶Sabre战机经历系列史上的首次太空大战。另外，Bungie社区经理Brian Jarrard已经放话："《光环 致远星》将会是《光环》历史上最难的一作！"



▲景色壮丽的致远星将最终沦陷。

HALO®

©2010 Microsoft Corporation. All rights reserved.

“斯巴达战士绝不会死，只不过是在战斗中失踪！”

盔甲能力解析

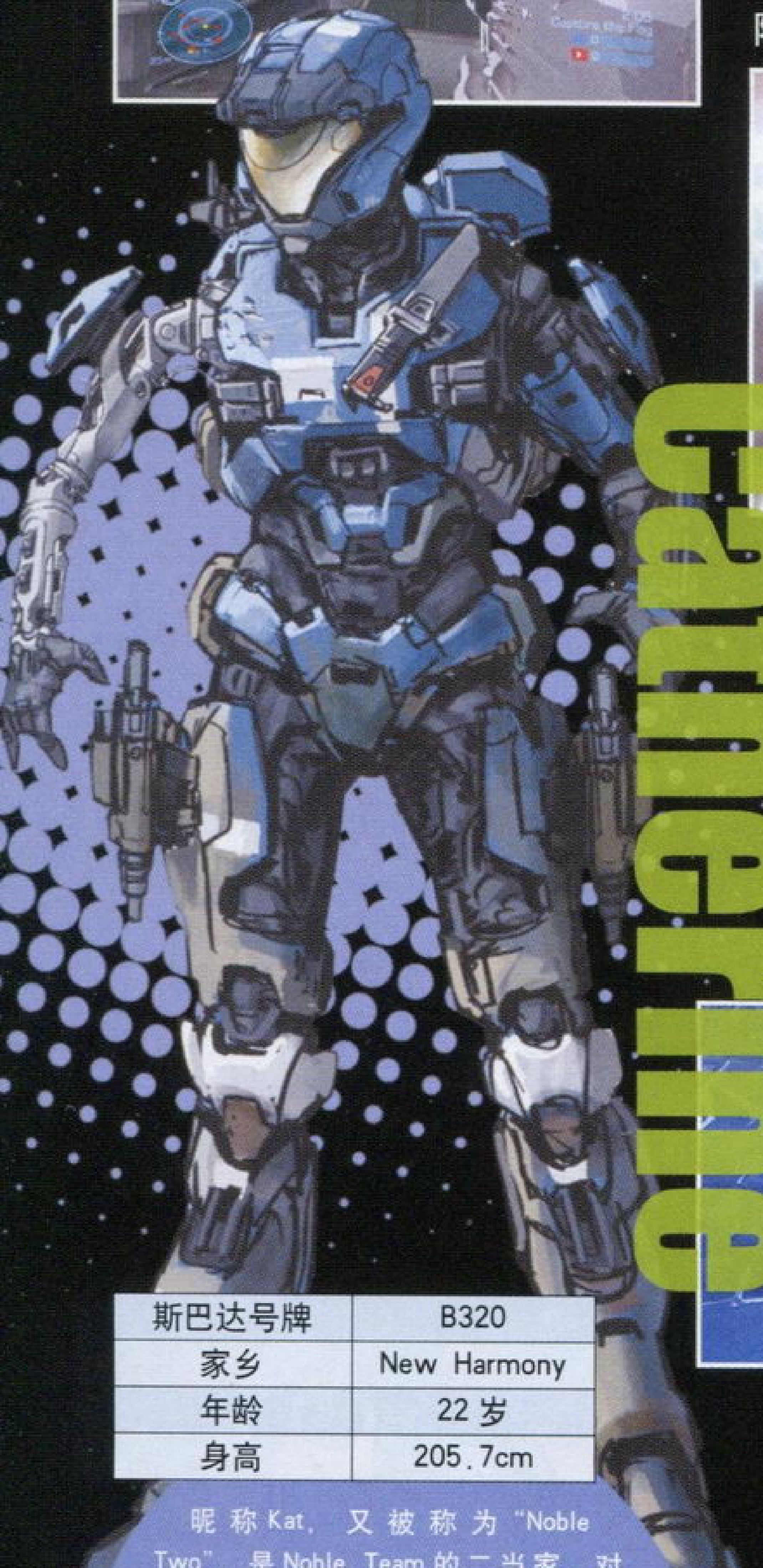
本作的 HP 系统与以往相同，不过能量盾补充能量的速度比《光环 3》慢。在游戏界面中将会标注环境信息，在场景中重要物体上叠加信息介绍。本作中的盔甲可以自订，自订后的盔甲造型在剧情和多人模式中通用。本作在装备系统上最大的变化是出现了“盔甲能力”概念。这是《光环 3》中装备系统的进化版，每一种能力都可以重复使用，每次使用之后需要一段冷却时间。在某些模式中，可以将这些能力当作武器一样挑选携带，剧情模式的盔甲能力无法随意更换。已经公布的盔甲能力有 7 种。



■动态迷彩

能够在一定时间内处于隐身状态，奔跑时则隐身的持续时间会缩短，而且无法完全隐身，匍匐前进或者缓步行走可以完全隐身并延长隐身时间。





■盔甲锁定

通过一个小型护盾可以挡住外界的所有伤害，并且向周围的敌人发射 EMP 脉冲，将其挡在外围。使用该能力时虽然无敌，但自己也无法动弹。



■降落护盾

一种球形护盾，相当于《光环 3》的泡泡护盾，但是同时还能对护盾内的人进行治疗，不过受到一定程度的损坏后就会失效，可通过护盾颜色的变化判断其损坏状态。盔甲能力槽耗光后，降落护盾即消失。

Catherine

斯巴达号牌	B320
家乡	New Harmony
年龄	22 岁
身高	205.7cm

昵称 Kat，又被称为“Noble Two”，是 Noble Team 的二当家，对 Carter 和 Noble Team 的忠诚可谓至死不渝。她在战斗中死去右臂，只能用机械义肢替代。她不仅是一个勇猛的战士，而且是机智的战术家，还是一个电脑设备破译专家，据说没有她破解不了的装置。她的习惯是偶尔调查一下上司不让她看的机密文件。她获取与消化信息的能力被认为是“超自然”的。与 Carter 一样，Kat 对 Thom-293 的死也非常自责。



■闪躲

朝任意方向翻滚以躲避危险，可以打破敌人的锁定或追踪。连续闪躲两次后就要一定的时间恢复。



■全息成像

相当于分身能力，可以生成与自己一模一样的全息图，并使其跑到你指定的地点，非常适合用来采取诱敌战术。10 秒后或者受到一定程度的攻击后，全息图就会消失。



■喷射包

通过喷气推进与反重力原理进行悬空移动，在运送旗帜或骷髅时不能使用。



Carter

斯巴达号牌	A259
家乡	Biko
年龄	32 岁
身高	208cm
体重	113.4kg

Noble Team 的队长，因而被称为“Noble One”。他从 11 岁开始加入斯巴达三代计划的 A 连，不知过了多久成为了 Noble Team 的队长。他带领队伍身经百战，赢得了队友的忠诚与信赖。他和 Catherine-B320 是原 Noble Team 最初成员中仅剩的幸存者，因而彼此之间极为信赖。他是一个天生的指挥者，善于鼓舞士气。他最大的愿望就是每一场战斗战友们都能安全返回。之前 Thom-293 曾因他的指挥而死，此事曾令他略失威信，不过有证据表明 Thom-293 的死是因为自己作战经验不足。



■疾冲

使用该能力后可以在一定时间内加快奔跑速度，与此同时还可以投掷手榴弹。

R E A C H



Emile

斯巴达号牌	A239
家乡	Eridanus II
年龄	29 岁
身高	208.4cm
体重	106.5kg

Emile7 岁时，因为家乡 Eridanus II 星球遭到星盟侵略而成为孤儿，之后他加入斯巴达三代战士计划，成为 A 连的一分子。Emile 是那种“只做不说”的类型，因其作战能力而受到战友的尊敬。他绝对遵守纪律，但是一旦碰到非斯巴达战士，就很容易跟人起冲突。他拥有数量令人吃惊的星盟违禁品收藏。他最鲜明的形象特征是头盔上的骷髅图案，平常使用的是 M45 战术散弹枪。

“敢和斯巴达战士做对就是这个下场！”

人物建模定制

在多人模式中，玩家不仅可以选择斯巴达战士或者精英，还可以选择人物的性别。斯巴达与精英的能力差别很大，后者的移动速度更快、跳跃能力更强，能量恢复速度也更快。他们惟一的劣势是块头较大，因而比较容易被瞄准命中。精英战士的建模订制与斯巴达战士有所不同。玩家完成了特定任务（比如在多人模式中达到更高的排名），就能获得新的精英模型可以选用，这些都是标准模型，不能像斯巴达战士的建模那样可以对各个部位进行更换。



原创新引擎，视觉新风采

Bungie 为本作研发了一套全新引擎，在画面上的主要变化在于场景规模将会宏大得多，与此同时在画面的细节度方面却比以往更出色，这要归功于本作更好的 LOD 系统（可根据物体距离镜头的远近自动改变细节度）。Bungie 还研发了全新的场景氛围渲染系统，比如雨雾等天气效果会有更出彩的表现，玩家在场景中探索时，将会产生更强烈的代入感。不仅动态光影效果更为出色，而且场景中的动态光源数量增加了数倍。本作的动作系统也是重新制作的，主要特点是动作之间的衔接更自然，从站立到步行再到奔跑和跳跃、投掷手榴弹、开枪等，不会产生不同动作之间的顿挫感。

作为系列的新开始，《光环 致远星》为未来的新作制定了更为真实、严肃而悲怆的基调。从镜头的运作就可以看出本作风格的变化，给人的感觉是更像实际镜头拍摄的效果。人物建模由于使用了更多的多边形和更高解析度的贴图，因此也给人更真实的感觉。此外，由于本作中经常会看到 Noble Team 成员们的表情，因此在面部表情方面也花了大力气，进行了高标准的面部表情捕捉。武器方面将会让人感觉到更强的冲击力，朝着真实化的方向发展，比如开枪时的烟雾、火花，爆炸时的尘雾、浓烟和碎块。本作引擎支持同屏 40 名动态 AI 角色和 20 辆载具，这是前作的两倍。意味着本作将会有更为壮观的大战场面。


■本作将会表现出更为灰暗阴郁的氛围。

建造你的光环世界

《光环 3》中让玩家可对多人地图进行编辑的“Forge”模式深入人心，本作中该模式将会以进化版的“Forge 2.0”形态与玩家见面。改进的总体方向是加入更多更好用的工具，让玩家能够更轻松地编辑地图，可以在游戏自带的 Forge World 基础之上进行编辑。



Forge World 将会是“《光环》系列”历史上最大的地图，开发之初本来是 5 张独立的地图，后来被整合为一个超级大地图。这个地图由 9 个地区构成，包括峡谷、岛屿、采石场、竞技场等等。在进行地图编辑时，物件的移动操作进行了改进，每个物体还有三种物理效果可以选择，总共有 150 多种物件可用。Bungie 用 Forge 及其自带的工具制作了 6 张地图，这些地图将会随游戏附赠。



Noble Team 里惟一一个斯巴达二代战士，出生于致远星的他是在 6 岁时被 Catherine Halsey 连拐带骗加入到斯巴达二代战士计划。14 岁时，他接受了一系列的身体改造。他是 Noble Team 的重武器专家，与所有斯巴达二代战士一样，有 30 年的战斗经历，身手丝毫没有退步。他对于自己是二代战士深感骄傲，总以为自己高人一等。

Jorge

斯巴达号牌	052
家乡	致远星
年龄	41 岁
身高	223cm
体重	145.2kg

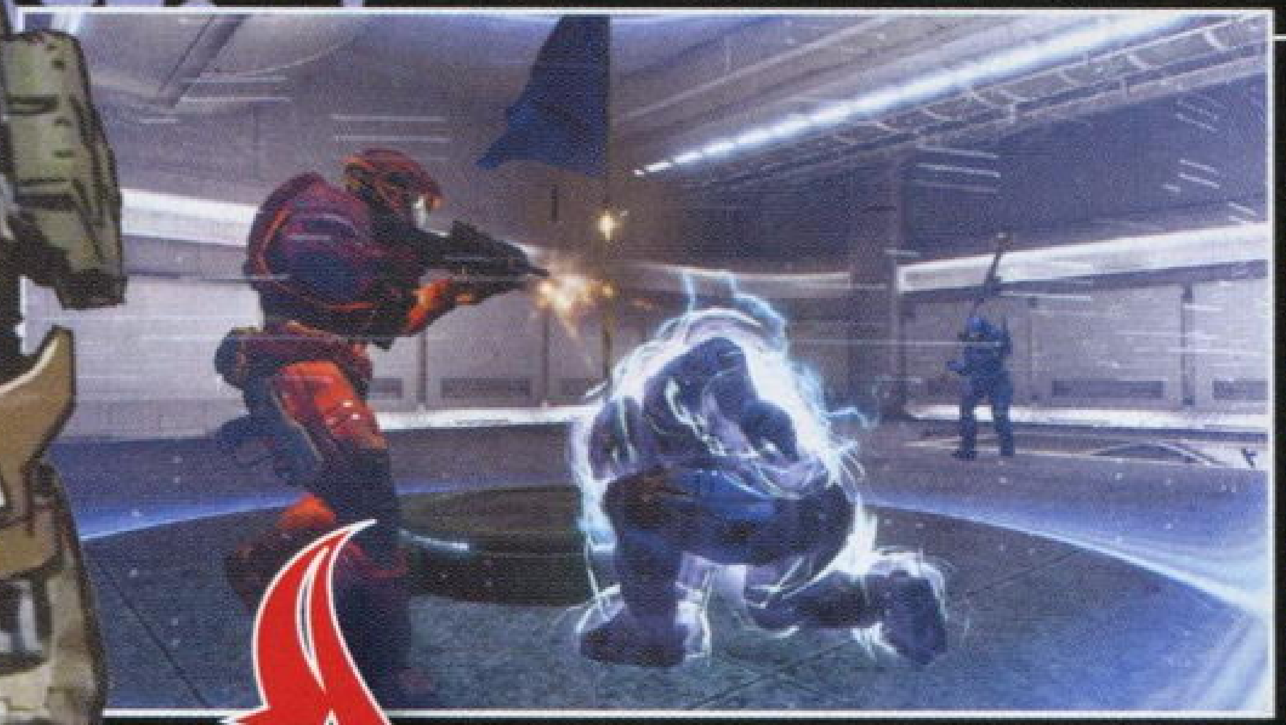
“这种事就交给大块头好了！”

崭新多人模式



入侵 Invasion

一种组队制多人模式，可称之为大型载具的火拼模式，发生在 Spire 等地图上。该模式从第一阶段开始，这时只能在地图的一小部分中行动，没有载具可用。随着游戏的进行，将会开启新阶段，有更多的目标需要完成，载具也会更多。通常分为三个阶段，只要斯巴达战士一方三个阶段全部守住，就可以获得胜利，UNSC 的长剑截击机将飞到上空，使用战术空袭肃清战场。该模式还有一个变化形态叫做"入侵屠杀"，是一个 6 对 6 的精英 VS 斯巴达之战，歼敌百人的一方可获胜。



贮存 Stockpile

组队制游戏类型，目标是在地图上随机出现的 6 面旗帜，将旗夺取后带回各自的阵地即可，与夺旗模式类似。将其夺回，并守住阵地与旗帜 60 秒以上可得分。率先获得 10 面旗帜或者 10 分钟之内获得旗帜数量最多的一方获胜。秘诀是可由一个拥有盔甲锁定能力的玩家在阵地死守。对应该模式的地图包括 Powerhouse、Swordbase、Zealot 等。

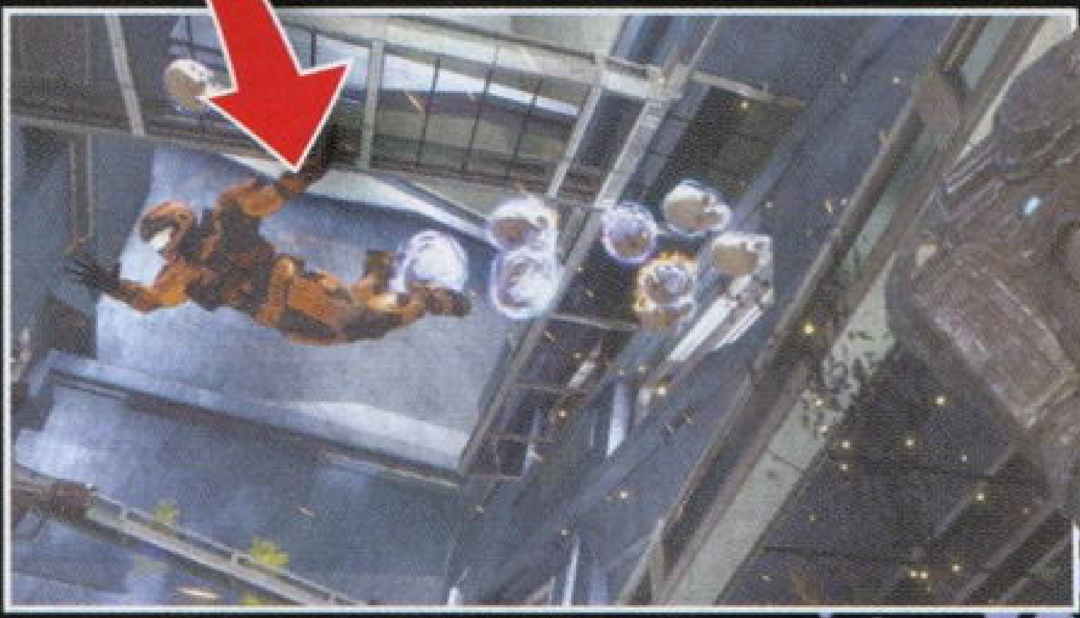
火拼 2.0 Firefight

《光环 3 天将神兵》的火拼模式将会在本作中归来，Bungie 表示这是进化之后的"火拼 2.0"模式。该模式又分为多种版本，"经典模式"与《光环 3 天将神兵》相同，还有之前在 Beta 测试中出现的"守卫发电机"模式，以及"火箭大战"模式。在夏季的圣地亚哥漫展中，Bungie 还公布了一种"火拼对战"（Firefight Versus）模式。这是一种 2 对 2 的游戏类型，特别之处在于，如果选择精英，将会有其他种类的星盟战士来援助。该模式的目的是剿灭对手，同时获得尽可能多的分数。斯巴达一方有限定的生命数量，每杀死一个精英战士，就增加一条命以及大量分数，而精英战士的生命数量无限，但杀敌不得分。比赛结果根据分数而定。



猎头者 Headhunter

本模式其实早在《光环 2》时 Bungie 就已经构思好，后来在《光环 3》开发阶段曾经收录，但不知何故最后被取消。这是一种混战型游戏模式，目标是夺取燃烧的骷髅头，将其送返指定的储藏点。收集骷髅头时，玩家的头上会标注其已经收集到的骷髅头数量——即使玩家已经启动动态迷彩。所以收集到的骷髅头越多，越容易成为众矢之的。若被击毙，所有骷髅头都将掉落。默认的是收集 25 个骷髅头可获胜。





Jun

斯巴达号牌	A266
年龄	28 岁
家乡	New Harmony
身高	210.5cm
体重	111.1kg

Noble Team 的第三号人物，是队伍里的狙击手。他能在巨大的压力下坚持战斗，但过去曾有过"创伤后压力紊乱综合症"。他是一个睿智而沉默寡言的士兵，但有时却十分健谈，以至于被认为噪声超标。不过在战场上他的呼喊往往能给队友以有益的提醒。在 2549 年的一次精神评估中，他被断定"对其行动后果有不健康的情绪反应"。

来势汹汹的年度第一大作

根据微软发布的数据，目前为止"《光环》系列"累计销量已经超过 3400 万套，玩家的总计游戏时间达到 20 亿小时。加上玩具、小说和各种周边产品，《光环》游戏及关联产品的总销售额接近 20 亿美元。

微软希望《光环 致远星》在商业成就上超越《光环 3》。至少从前一段时间的公测情况来看，《光环 致远星》的人气之高确实已经超过了《光环 3》。有 270 多万人参加了测试，而且还在不断增加中。总游戏时间超过 2000 年，峰值时，每天在线玩家数量超过 100 万。这些数据都已经远远超过了《光环 3》公测时的情况，玩家数量是其三倍有余。这些数据都可以表明《光环 致远星》确实很有希望成为今年最畅销的游戏。

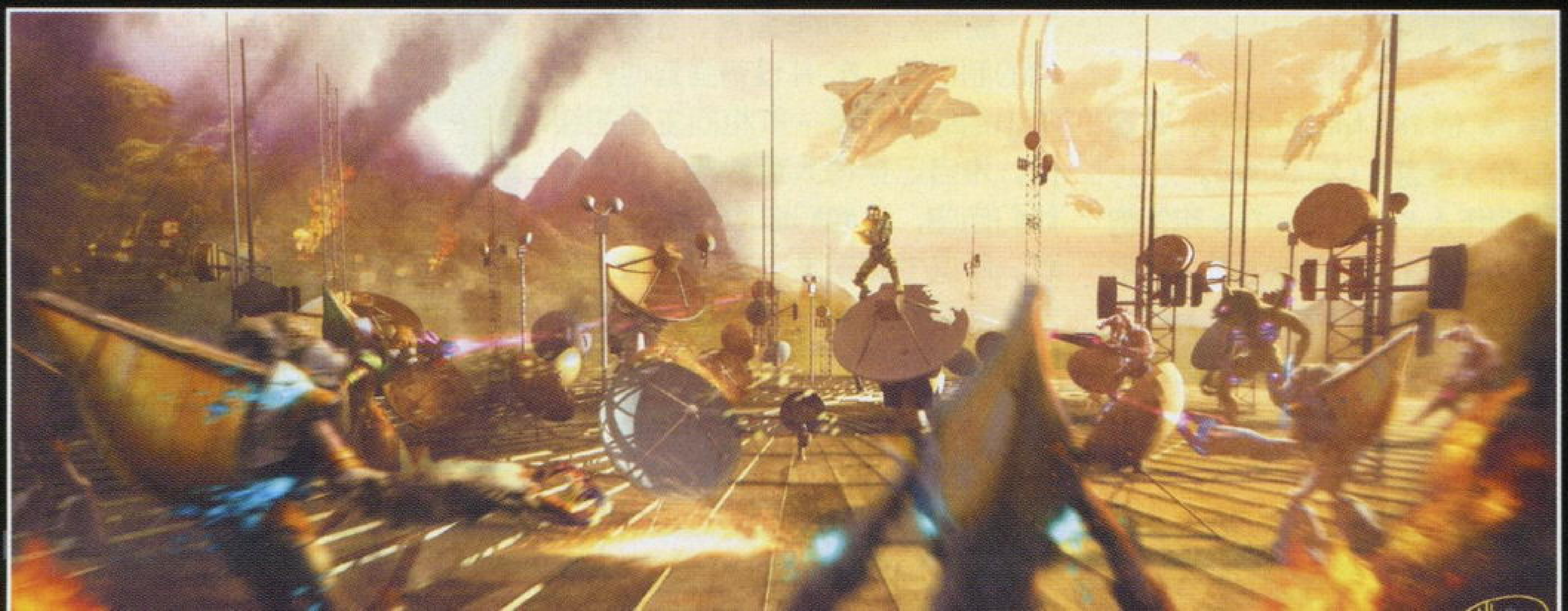
微软宣称《光环 致远星》是今年第一大作，除了对游戏质量信心满满外，强大的商业宣传后盾也是重要原因。从今年 4 月开始《光环 致远星》的电视广告已在美国和欧洲大范围播出，而且都是选择了热门的橄榄球和足球比赛的黄金时段。今年 9 月，全球游戏界必将是属于《光环》的天下！



SPARTAN-B312

斯巴达号牌	B312
年龄	未知
家乡	未知
身高	未知
体重	未知

玩家扮演的主角，因为是 Noble Team 的新成员，所以人称"Noble Six"，是用于替代战死的 Thom-293。游戏开始时，玩家可以选择他/她的性别，游戏中为其分别录制了男性与女性版的配音，不过无论选择的是男是女，游戏的剧情不会有任何变化。他/她擅长暗杀技能，喜欢在任务中独立行动。B312 有着辉煌的战绩，曾经只身消灭了多个组织，还曾参与到 UNSC 最高机密计划"Sabre Program"，该计划的成果是造出了 Sabre 太空战斗机。Halsey 博士所述，他是士官长之外惟一一个被评为"超致命"级别的斯巴达战士。



《生化奇兵》以其自身出色的素质和精妙绝伦的设定赢得了广泛的赞誉，是近年来最棒的原创游戏之一。系列初代销魂城的缔造者们在表面“沉寂”了三年之后，为大家带来了焕然一新的盛宴——天空之城。一段影像和数段制作人访谈为我们揭示了新作的一些细节，不过很多设定有可能会在日后的开发中有所变化。距离这次神奇的旅行还有两年时间，而本作初公开就为我们带来了如此之多的美妙感觉，让我们一起见证哥伦比亚天空之城的起航吧！

文 雷电 美编 anubis



生化奇兵 无限	2K Games/Irrational Games		主视角射击
多机种	BioShock Infinite		美版
	预定2012年	1人	售价未定
	对应机种为PS3及X360		

这不是名号上的续作 但却是精神上的真正续作

Irrational Games原为独立小组，后被Take-Two收购，并在2K Games旗下开发游戏，2007年重命名为2K Boston和2K Australia，并共同完成了一鸣惊人的《生化奇兵》。2010年，2K Boston重拾原名Irrational Games，2K Australia与负责初代PS3移植工作和开发《生化奇兵2》的2K Marin合并，并宣布了新作《浮游》(X-COM)。

由制作人Ken Levine带领的Irrational Games实际上是《生化奇兵》精神上的绝对缔造者，2代显然只是延续了前作的经典设定，并无太多进化。Irrational Games在完成第一部神作之后，就着手于名为“Project Icarus”的项目中了，不过，在2010年8月12日之前，没有外人知道这个项目到底是什么。当《生化奇兵 无限》的第一段预告片出来之后，所有玩家都再次被这个神奇的小组征服。这才叫“创作”游戏！那些流水线上的无营养快餐顿时显得色味全无。

制作人Levine坦言，在完成初代的制作后，2K并没有强迫他们这个小组继续开发一款相同主题的续作，为自己挣得大量钞票，而是给他们自由，让他们做自己想做的游戏。而这个似乎是出自于销魂城那个宇宙相同的城市就是他们想要的，再一次全新的挑战，他们是自己最严格的评论家，同时拥有一颗希望无限翱翔的自由奔放的心。

天空之城 哥伦比亚 蒸汽朋克风格

整个城市洋溢着浓郁的蒸汽朋克（Steampunk）风格，拥有华丽的建筑和让之浮于天空之上的热气球，而制作人Levine则将其比喻成《星球大战》中的死星（Death Star），两者的共同点都是“全副武装”。

©2002–2010 Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games.


■哥伦比亚城的标志性雕塑



■这张海报非常直白地表现出哥伦比亚城对“纯净”人种的追求。

本作拥有相同的“BioShock”铭牌，但发生在不同的地点和更早的时间，拥有和初代相似的游戏方式和设定风格，但却有极高的辨识性。本作的故事发生在1912年（《生化奇兵》发生在1960年），地点从海底销魂城（Rapture）转到天空之城哥伦比亚（Coluambia）。

《生化奇兵》初代给人黑暗的感觉，而天空之城则干净美丽地让人心旷神怡，大自然缤纷的色彩，明亮的阳光，那种天空的蔚蓝让人觉得永远不会出现在现实世界中，伊莉莎白的样貌也有些接近“皮克斯风格”。游戏使用虚幻引擎3，但是自主开发了光影系统，并且将让天空之城在整个游戏过程中都不停运动，城的整体和各个巨大或微小的部件时刻运转，展现出浮空城的特征。毫不夸张地说，视频中的哥伦比亚美得让人窒息，然而我们都知道，这美丽下面蕴藏着巨大的混乱，对比越明显，对人心灵的震撼越大，这便是游戏名中“Shock”（冲击）的最佳体现。

哥伦比亚俊美的环境和发达的科技暗喻着诞生于十九世纪末诞生并不断蔓延的美国例外主义（美国优秀论）。她于1900年起飞，到游戏故事发生的1912年之间，她被卷入了一系列“国际事变”，其行踪变得捉摸不定，最后彻底“飞”出人们的视线，成为一个失败的乌托邦（和销魂城有些相似的经历）。纳粹主义和排外性这些极端思想侵袭了哥伦比亚城，在游戏中的宣传海报中有这样的标语：“我们必须严格保证我们人种的纯净。”由此不难看出哥伦比亚城和销魂城在某些理念上的相似之处。

注：哥伦比亚（Coluambia）这个词以发现美洲新大陆的哥伦布（Columbus）的名字以-ia结尾组成，最初之意为欧洲国家在新世界的殖民地，成为美国充满寓意的美称，意向引申为一个女性的化身，和南美洲国家哥伦比亚不同（Colombia，中文音译后文字相同）。

伊莉莎白 城内争端的核心

游戏的主角名为布克·德威特（Booker DeWitt），是平克顿全国侦探事务所（Pinkerton National Detective Agency）的一名没落探员，此次受雇于某个个人团体，寻找哥伦比亚，闯入这个天空之城，并试图救出自天空之城升空便在其中的女主角伊莉莎白（Elizabeth）。在视频中我们看到德威特很快便见到了伊莉莎白，她远不是一个寻常家的女子，是处于哥伦比亚城内各势力间争端中心的重要角色，德威特的旅程并不会那么简单地通向终点……

大老爹（Big Daddy）和小妹妹（Little Sister）都不会再次出现在游戏中，取而代之的是似曾相识却形同陌路的新角色。类似大老爹外形的机器人怪物，它拥有一颗活的心脏；类似乌鸦的机器飞鸟，试图阻止德威特。

伊莉莎白将可以成为玩家的同伴，但是玩家不能直接控制她的所有行动，她有自己的AI，有属于自己的独特能力（视频中的伊莉莎白便发动了神奇的魔力），德威特也有独特的能力，当两人的能力以各种不同的组合方式一起使用时，会在不同的境况起到意想不到的效果。

《生化奇兵》中“收割小妹妹”还是“拯救小妹妹”这样的抉择也会出现在新作中，而新作副标题“无限”就代表着“选择和结果”机制的无限可能性。就目前所知，控制伊莉莎白发动超能力的同时也会伤害自己或改变自己，从而影响到游戏的发展。


■在德威特靠近伊莉莎白之前，机器人怪物将她带走。

空中轨道 高速移动

天空之城被分为很多个区域，它们之间通过在空中延伸的轨道紧密相连，玩家会在轨道上高速滑行，一边看着身边的美丽风景快速闪过，一边与周围的敌人战斗，不过本作绝对不会因此变成一款“轨道射击”游戏。Levine表示这会与《瑞奇与叮当》中的滑行轨道有所区别，本作中会有非常多的轨道，你可以在他们之间切换（不只是三条并行的轨道间切换着躲避敌人那么简单），在与敌人战斗中通过它们快速跨越很远的距离，抵达不同的地点，对敌人进行背后偷袭，或展开各种战术。



■天空之城各个区域之间以空中轨道相连。


■角色将可以在轨道上高速前进。



在最早的电子游戏里，就算有所谓剧情概念，也只有一个主题：杀与被杀。即使是到了现在，战争与杀戮仍然是游戏最永恒的主题，它已经融入到玩家的血液之中。手持长枪，移动准星，射击，与朋友并肩作战，这就是当今射击类游戏的一切。但Zipper Interactive要带给玩家更多。

文 清国清城　美编 anubis

海豹突击队4	SCE/Zipper Interactive		动作射击
PS3	SOCOM4		美版
	预定2010年第三季度发售	1人	59.99美元
	对应PlayStation Move		对应玩家年龄：未定

SOCOM 4
U.S. NAVY SEALs

马六甲六日血战

《海豹突击队》是PS系主机独占游戏系列中的常青树，激烈的战斗、引人入胜的网战体验都是其魅力所在。虽然该系列的前三部主系列作品都有单人任务，但主要卖点一直都是网络模式。2005年发售的《海豹突击队3》曾被不少媒体评为PS2最佳在线游戏。迄今为止，该系列累计销量已经超过1200万套。擅长制作网战游戏的Zipper Interactive进入PS3之后，也是一心扑在网络上，最新作《MAG》就是一款没有单人模式的纯网战游戏。那么对于Zipper来说，故事元素何在？



《海豹突击队4》将会是该系列最注重情节的一款游戏。与过去一样，本作仍然是强调真实性的团队战术型第三人称视点动作射击游戏。而与过去相比，本作会更加照顾新手。

本作的主角是特殊行动指挥官Cullen Gray，他是北约特种部队5人小组的组长，被派到马六甲海峡执行任务，这个全球的重要航路连接了太平洋与印度洋，然而那里却爆发了战乱。主角团队抵达马六甲时，发现其余北约部队已经被全部歼灭，主角要带领他的团队找出事实真相。与他一起并肩作战的有两个西方人：Schweitzer与Wells，还有两个韩国人：Chung和神秘的Forty-Five，后者是系列首名女性战士。Zipper保证，加入Forty-Five不仅是为了让玩家感觉更养眼一些。本作创意总监Ed Byrne说，她将会是本作剧情的关键人物，而在故事上，本作的目标是超越传统的军事射击游戏范畴。本作的剧情时间跨度只有6天，分为两个主要章节。游戏初期，玩家的主要敌人是当地的革命军Naga。但是随着剧情的推进，玩家会发现眼前所看到的战事只不过是国际阴谋的冰山一角。

“我们的目标是成为战术射击游戏的顶点！”
——首席设计师 Travis Steiner



Cullen Gray

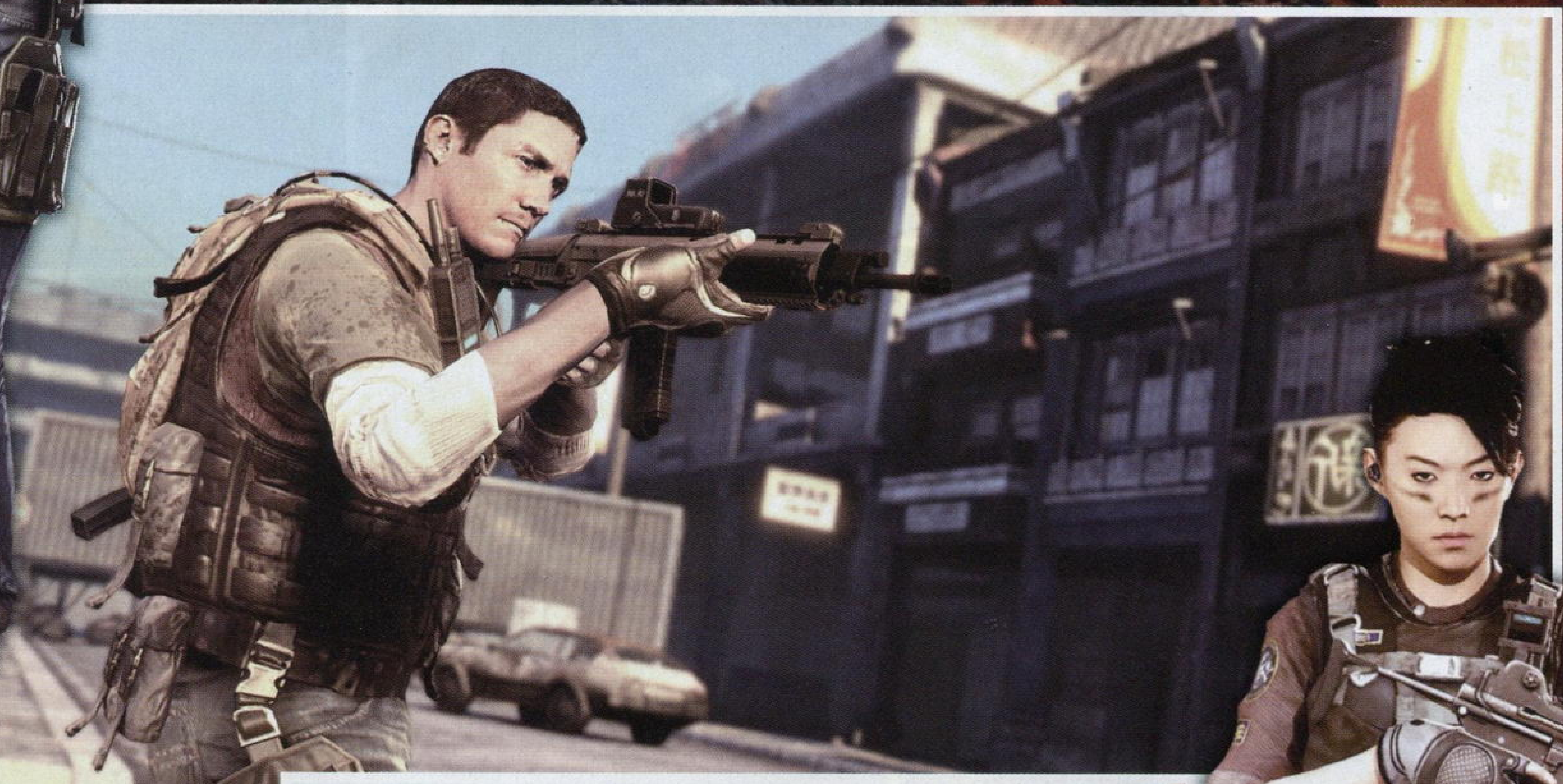
■代号：Ops Com
■部队：NATO ISF
■年龄：36 岁

海军分析家与地质学家所生之子，从小就在旅行与军旅生活中度过。以优异成绩从军官大学毕业后，就开始在北约的特种部队服役，成为“有限资源部署”(LRD）计划的候选人。LRD 计划是“新战争”的一部分，将成本高昂的军事行动理论化，认为派出精英的“纷争解决者”可以将成本最优化，利用手头上有限的资源解决远方的高风险任务。

通过该计划，Gray 接受了高强度的训练，参与了全球多处的特殊行动。此外还接受了情报部门的培训，以及游击战士的言传身教。最后，该计划培养出北约的“国际安全部队”(ISF)，这是一个快速反应部队，能够在 48 小时之内抵达全球任何一个角落展开行动，后方有尖端的通讯与支援网络提供援助。

最近三年来，Gray 完成了培训，以队长身分在全球各地执行任务。最近一次行动是到东南亚，表面上是参与政治敏感地区的情报与保护行动，然而当地爆发了内战，Gray 失踪数月，最后被边境巡逻兵所救。

经过一段时间的恢复之后，Gray 被晋升为特殊行动指挥官，专门掌管阿尔及利亚、北朝鲜和伊朗等地的小队行动。Gray 的作战记录成为传奇，无论是作战能力还是领导能力都很完美。他能够迅速而干净利索地解决北约最棘手的问题。但是有报告称他在上一次的失踪之后变得孤僻而愤世嫉俗，与战友之间没有什么来往，他对不遵照命令者毫不留情，会不顾一切代价完成任务。







系列最强的剧情演出

《海豹突击队 4》以东南亚为舞台，不过 Zipper 表示本作的场景可不止是丛林与沙滩。你将会看到雄伟的山脉、宁静的村落和现代化的城市。与过去不同的是，单人任务是就地进行，不像过去那样在任务之间还要乘坐战舰，然后由战舰上的直升机运往战场，还要把分散的队员重新聚起来。任务开始时携带的武器与补给品都是从总部带来的，与那些在与世隔绝的地方作战的真正特种部队一样，玩家只能就地取材获取新武器。

为了创作一个真实可信的故事，Zipper 将本作的演员们召集到一个录音棚里，一起进行动作捕捉和对话录音，现场表演各个剧情片段。本作所用的动作捕捉技术与顽皮狗的《未知海域 2》相同，屏幕中的人物之间能够实现更为自然的互动。所有过场动画都是即时演算，不会有与实际画面反差太大的 CG，剧情部分将会与实际游戏过程完美融合。本作的单人模式总共有 14 个任务，流程大约为 12 个小时。

Park Yoon-Hee

■代号：Forty-Five
■部队：韩国 707 特别任务营
■年龄：30 岁

从首尔国立大学法学院毕业后，Park Yoon-Hee 进入了大韩民国陆军。作为一名士兵，她参加了维和部队在全球多个地方的行动，而且以专家身分与韩国警方一起进行高风险的行动任务。她是一个神枪手，也擅长近距离战斗。

Park 的战士生涯从 707 特别任务营（白虎部队）开始，18 个月后，当韩国放宽了对于女性指挥官海外反恐行动的限制之后，她加入了特种部队第 45 旅。不久她带领的反恐部队成功突破恐怖分子占领的机场，在没有人员伤亡的情况下化解了危机。

命令模式排兵布阵

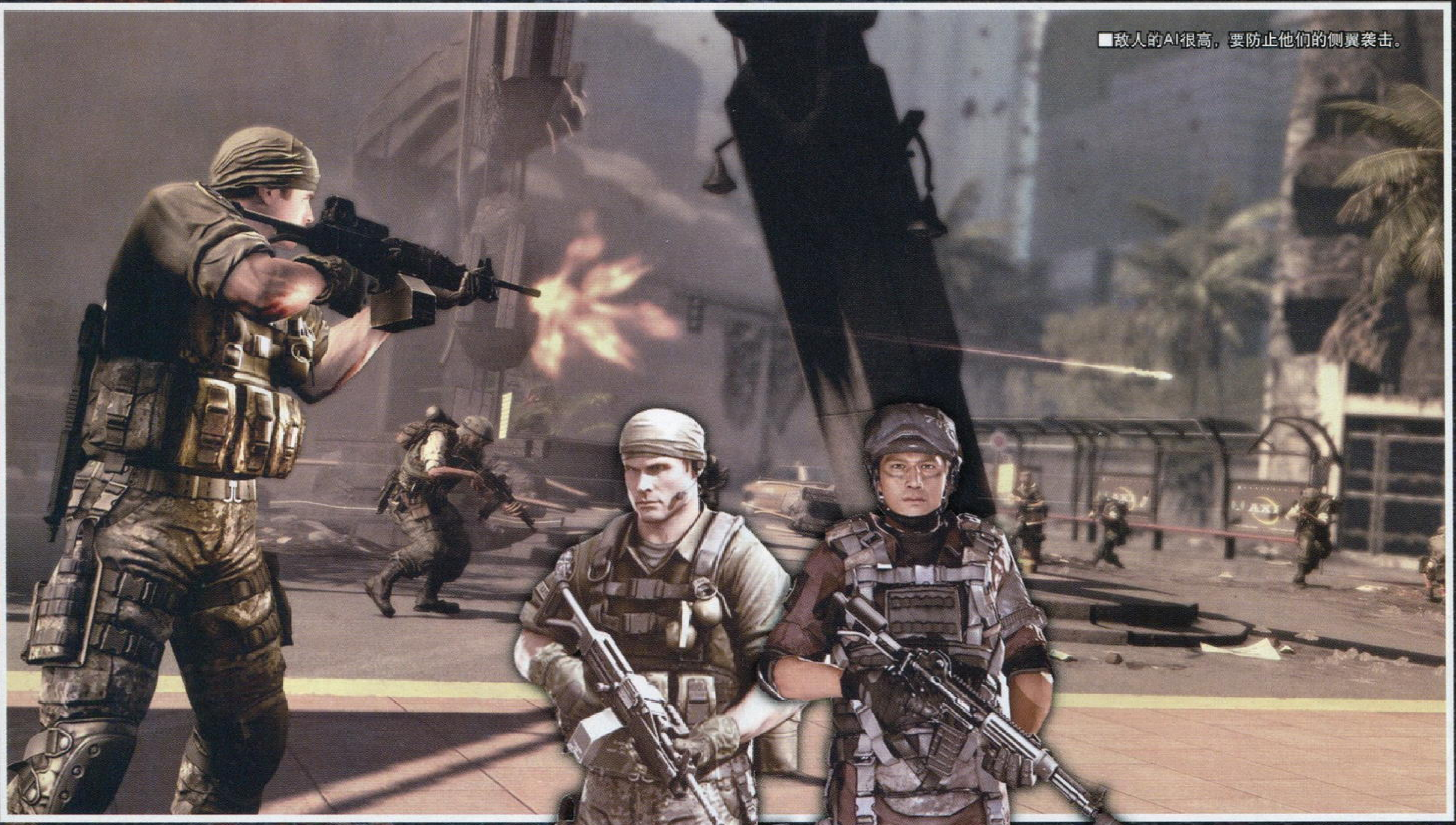
虽然 Zipper 希望《海豹突击队 4》更照顾新手，但并不代表游戏毫无难度。开发团队表示，本作对 AI 非常重视，敌人极为聪明，将会使用火力掩护、侧翼袭击、在掩体后逐步推进等战术。敌人的指挥官甚至会召唤空袭。

不过玩家也有更多的战略选择。在本作中，玩家的所有指令都是通过全新的“命令模式”发布的。按住一个键，然后用类比摇杆选择一个方向，就可以为你的队员制定前进方向，然后发布战队指令，设置队友的行动方式，甚至指示其在前往目的地的途中消灭多个目标。这些看似复杂的指令都是只要按键一两次即可完成，而且没有什么子菜单需要你将游戏暂停下来进行选择。当然，队友的 AI 也很高，即使你没有发布任何指令，他们也会行动得非常出色。

本作的所有指令都是实时发布的，不过仅限于你所能看到的范围，不能调出大地图，指挥其他地方作战的战友。在命令模式中，身为指挥官的你将会看到普通模式下看不到的战略要点，游戏的速度会稍微放慢，在你进行选择时，画面会略为变灰，但是子弹仍然在四周呼啸。Zipper 希望玩家每时每刻都在战斗之中。为了同时满足系列老手与新玩家，命令模式既具有深度，又很容易理解。而且在较低的难度水平下，甚至完全不碰命令模式就能通关。



■本作的画面非常出众，剧情与实际游戏完美融合。



■敌人的AI很高，要防止他们的侧翼袭击。

Eric Schweitzer

■部队：美国海豹突击队
■年龄：36 岁

成长于宾夕法比亚西部，曾是名问题少年，屡次被抓入青少年拘留中心。但是后来却成为一名海军战士，担任 EOD 技师，三年后他成为海豹突击队的一员。他曾经参与了南美的多次行动，最近主要在中亚地区行动。他主要使用重型武器，最喜欢激烈的战斗。

Chung Kwan

■部队：韩国 707 特别任务营
■年龄：25 岁

在特警组当了一段时间的电子对抗专家后，Chung 在 23 岁时参军。两年后，他成为为 707 特别任务营的一员。由于他的警队经验，因而具备了战术与分析技能，由于其出色的前方观察能力，因此被推荐到特种部队第 45 旅，为联合行动提供侦查与技术技能。Chung 视力极好，对周围环境极为敏感，被战友戏称拥有“第六感”。



Dion Wells

■部队：美国海豹突击队
■年龄：34 岁

美国海豹突击队的上士。他出生在旧金山市郊，高中毕业后就加入海军当司机。他曾在一艘潜艇上服役多年，参加过著名的 BUD/S 训练计划，在 15 名参与者中，他是惟一一个撑到最后的人。在巴尔干完成了多次任务，抓获 12 名战犯之后，他花了 3 年的时间在伊拉克训练一支部队，担任北约维和部队的军事顾问。Wells 身体强健，喜欢研究文化与外国军事历史。


■后方的滚滚浓烟烘托了战场氛围。

关卡演示

本作的战斗节奏控制得很好，有时候是全面爆发的激战，有时候又是一片静谧。虽然你所控制的战队是仅存的北约部队，但并不是完全孤立无援。游戏过程中会得到一些线报，甚至也可以呼叫空中支援。

在 Zipper 演示的一个关卡中就可以看到后方支援对敌人的机枪扫射，这个关卡叫做“贫民窟”。在一个木制建筑群，直升机的机枪扫射把敌人打成了马蜂窝。本作的场景是可以破坏的，在爆炸中，建筑物被炸得七零八落，房子的原材料到处乱飞。本作画面出色，高楼群间的霓虹灯、冲天而起的滚滚浓烟，战地氛围营造得非常到位。游戏的音效也很真实，立体感很强。

多人模式方面，经过《MAG》的尝试之后，Zipper 对于大规模网战有了更丰富的经验。不过本作的网战规模只有 32 人。Zipper 表示，他们的目标是在每个方面都实现系列的进化。毕竟，这是他们为 PS3 开发的第一款《海豹突击队》，之前由另一个团队开发的《海豹突击队 对峙》业界评价并不高，Zipper 要用一款优质新作重振声威。

Move 体感操作

《海豹突击队 4》的另外一个重大卖点就是可以用 Move 手柄来操作，这也是索尼重点宣传的功能，希望借助该系列的名气，让铁杆玩家们接受 Move，并证明 Move 在传统游戏中的作用。

与 Wii 的一些 FPS 游戏一样，在《海豹突击队 4》中，导航手柄的类比摇杆用来控制人物移动，按住其扳机键就会躲到附近的掩体后面。Move 手柄当然是用来瞄准，Move 的扳机键是进入到主视点的瞄准模式。○键为投掷手榴弹，瞄准特定位置，然后按上方向键，就可以将队友派到那里。想要转向，就要把准星移到屏幕边缘，将镜头“推向”目标位置。体感操作还有很多有趣的功能，比如瞄准一个目标之后呼唤空袭，要指向该目标一定的时间，等到屏幕上的一个计量条蓄满之后，再按 L2 键，空中火力就会像暴雨一般降落到敌人头上。值得夸耀的是，在 SCE 提供的试玩版中，本作的体感操作非常灵敏，延迟现象几乎不存在。



皇家骑士团 命运之轮	Square Enix	策略角色扮演
PSP タクティクスオウガ 运命の轮		日版
预定2010年11月11日	1人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

15年后的重生！新系统满载！



在遥远的过去，
力量才是一切，
被钢的教义及黑暗的
魔法所支配的，
一个叫作捷缇吉内亚
的时代。

说起《皇家骑士团》，相信很多老玩家都不陌生。1995年在SFC上登场的《皇家骑士团2 荣光的颂歌》就以具有高低差的地形、由速度决定的行动顺序等一系列新颖的系统以及厚重的世界观吸引着无数的玩家。而现在，15年后的今天，这款作品将由原班人马重新包装，追加更多新系统，重生在PSP上。在现今这个时代，《皇家骑士团》会变成什么样？相信这款打着"重生"口号的作品将为我们解答这个问题。

Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪

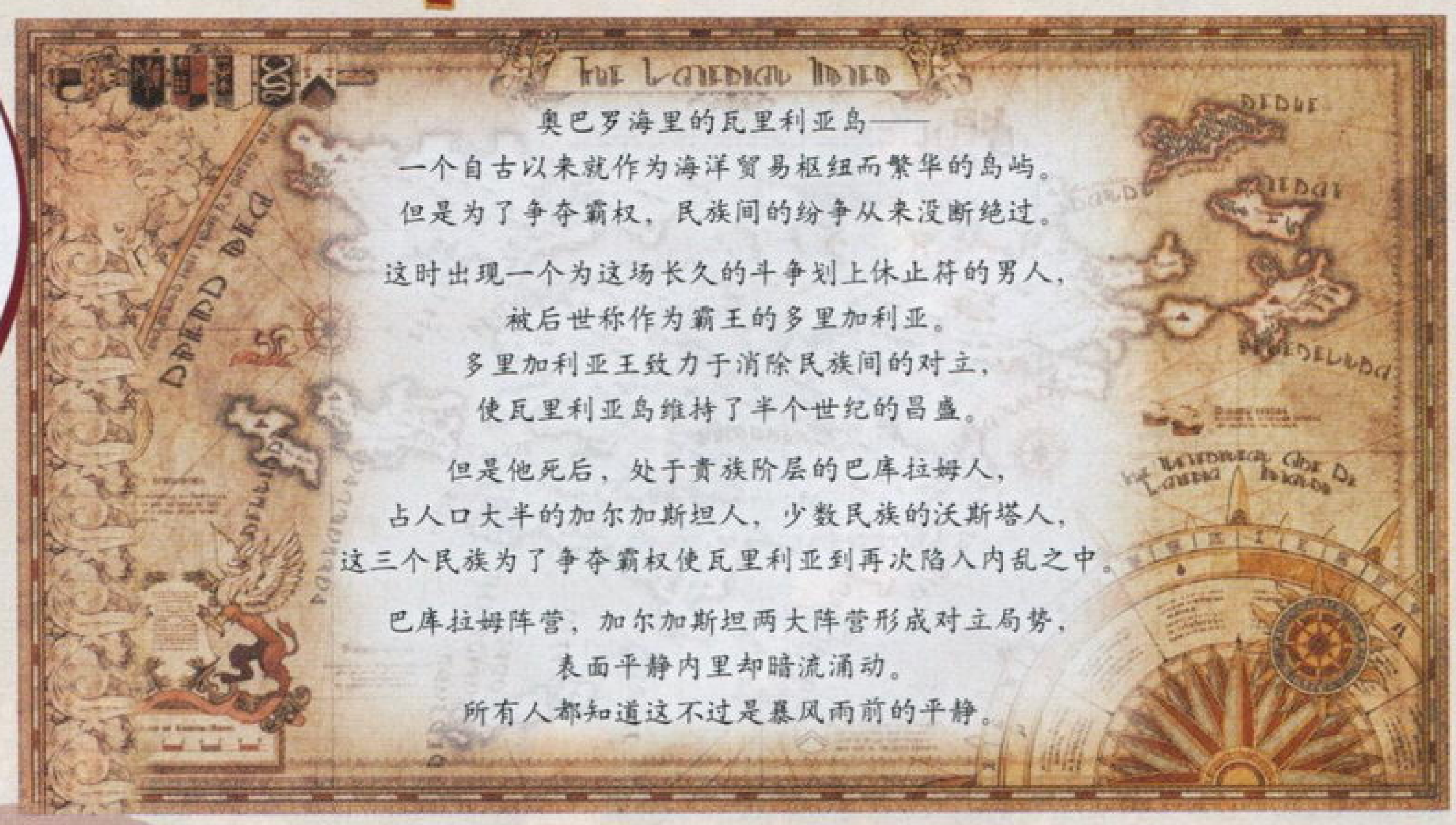


「为了理想，我真的能让双手沾满鲜血吗？」

自己的家乡港口城市——格里亚提被黑暗骑士团袭击，父亲也被抓走。从此，作为沃斯塔解放军的一员，与姐姐卡琪尔、一起长大的好友威伊斯一起对巴库拉姆和加尔加斯坦阵营展开了游击队战。正义感很强，也有实现理想的决断力。随着战斗的深入，开始对战斗的意义产生怀疑。

蒂尼姆·鲍威尔
Denim Powell

文 DF 美编 NINA



主要开发阵容	
游戏导演	皆川裕史（代表作《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》）
游戏设计	松野泰己（代表作《皇家骑士团》、《最终幻想XII》、《放浪冒险譚》）
人物设定	吉田明彦（代表作《皇家骑士团》、《最终幻想战略版》、《最终幻想外传 光之4战士》）
角色设定	政尾翼（代表作《最终幻想外传 光之4战士》）
游戏作曲	崎元仁＆岩田匡治（代表作《皇家骑士团》、《最终幻想XII》、《最终幻想战略版》）

©Square Enix CO.,Ltd. All Rights Reserved

错综复杂的人物关系

作为故事的舞台的瓦里利亚岛上生活着巴库拉姆、加尔加斯坦以及沃斯塔这三个民族，并争夺着岛的霸权。蒂尼姆作为少数民族的沃斯塔人，为了实现自己的理想而参加着游击战等反抗运动。但是对于他这种坚定的做法却是建立在他姐姐卡琪尔的苦恼上的。

而对弟弟存在有过多感情的卡琪尔，以及为革命鞠躬尽瘁的威伊斯，这两人和主角之间的关系则是这个故事的关键所在。

拉瓦妮丝这个沃斯塔人的引领者、隆威公爵麾下的骑士，是本作新登场的角色。在本作中占了不少的戏份，从中也可看出本作在剧情上的确改进并丰富了许多。到底这名女骑士会怎样影响着剧情的进展，答案就在重生的本作中。

卡琪尔·鲍威尔

Catiua Powell

「请一定不要离开姐姐身边。」



蒂尼姆的姐姐。幼年失去母亲以后和父亲、弟弟三人一起生活着。对弟弟有着过多的情感。在神父的父亲的指导下，从事着神职的修行，和弟弟蒂尼姆、好友威伊斯一起参加游击战。不过这与其说是为了理想，不如说是害怕失去弟弟。

丰富的场景



战火蔓延的瓦里利亚岛，是捷缇吉内亚大陆的遥远的彼岸的一个小小的岛国。那里有积雪的山脉，富饶广袤的土地，中世纪欧洲风格的城镇，重兵把守的要塞。



威伊斯·波扎克

Vyce Bozeck

「我并不是因为喜欢战斗才去战斗，只是我不想白白牺牲。」



由于惟一的亲人被黑暗骑士团杀死，变成了孤儿。对沃斯塔人被压迫这种状况持有很强的反感，积极的参与着游击战。行动力很强，和蒂尼姆形成互补。

重生的剧本

剧本由担任原 SFC 版导演、剧本及设计的松野泰己先生亲手进行追加和修正，对人物心理进行了更细致的描写，战斗中的对话数量也大幅增加，还多了许多和特定角色才会发生的对话。原来剧本中生涩的部分经过重新润色也变得更加容易看懂，真正进行了提升文章质量的改写。此外还追加了很多支线任务及新角色，比如游戏序章开始就加入主角队伍的新角色“骑士拉瓦妮丝”。剧本量大幅增加，根据选择的不同，剧情发展方向也不同，甚至连最后的结局也会发生变化。



▲追加了新角色，故事也有了新的展开。新角色到底会怎样影响着本作故事的发展，答案就在本作中。

重生的画面



本作画面方面在保持原版大幅面战斗地图的视觉魅力的基础上将所有地图进行了完全的 3D 化，所以玩家可以任意改变观看角度，甚至从正上方俯视也没问题。并且新版画面多了很多细节，比如在原来的 SFC 版中是不存在阴影的，而本作有了很强的光影效果。敌我双方的人物的插画也都焕然一新，重新绘制的插画显得更加华丽。

◀角色的插画焕然一新。

拉瓦妮丝·罗茜莉安

Ravness Loxaerion



「不要误会了，我是期待着你们的表现的。」

新加入角色

沃斯塔阵营的指挥者——隆威公爵的得力女骑士。作为公爵麾下的阿尔摩利卡骑士团的千人长之一，其实力得到广泛的认可。是一个冷静沉着的司令官，又有着十分厌恶不合理事物的固执的一面。

重生的战斗





◀▲追加了许多范围魔法和技能，效果更加华丽。

战斗方面完美继承了原作的精髓，比如按人物速度决定行动顺序，地形高低差对战斗的影响等。同时也修正并加入了大量新要素。比如原来男女有别的职业设定被去除，并加入了全新的职业。本作可以方便的即时查看单位的行动范围等，单位的行动顺序也会在画面下方进行直观的显示，对战术的安排起到了很大的作用，而且单位行动时的反应速度大幅提高，使本作操作起来更加便捷，节奏更加流畅。

基于WT的战斗系统

上面说过，本作是按照人物速度来决定行动顺序，并不是像传统的策略角色扮演游戏一样，我方所有人行动完再到敌方。这里就介绍一下本作战斗系统的最关键要素——WT（Wait Time），这是一个所有单位都被设定了的数值，像是一个单位要执行下个动作需要的等待时间，随着时间流逝，该数值减少，当到0的时候就是该单位行动的时候。可见，WT少的单位就能更快的行动，固定的时间段内行动的次数也会比WT高的单位多。WT由4个方面决定：

1. **武器固有WT**：每种武器都设有固定的WT，装备后的单位的WT受其影响。
2. **兵种**：每个兵种都有自身基本的WT。
3. **升级**：升级后WT就会减少，而减少量跟单位种类有关。
4. **战斗中的行动**：根据战斗中选择的行动的难易程度，决定了该单位下一次的WT。



▲画面下方就是单位根据WT算出来的行动顺序，敌我双方交错行动的战斗系统一定会让你大呼过瘾。



▶可以偷盗及设置陷阱的盗贼及更多新加入兵种，一定会将本作的战略性提升到新的高度！

新加兵种

本作新加入不少原作没有的兵种，目前公布了新兵种——盗贼，可以从敌方单位处偷取道具，还可以在战场上设置陷阱。这样即使玩过原作的人也会因为新兵种的加入使得战略战术等发生很大的改变，让本作充满了新鲜感。

从官方公布的图片来看，本作的画面的确进行了很大程度的强化，系统也进行了调整，操作更加亲切，并且追加了不少新要素，包括新的剧本、新的角色、新的兵种。难度也进行了调整，使新老玩家都能很快的上手。此外制作人还透露有跟标题“命运之轮”密切相关的神秘新系统加入。可见本作的确是“重生”而不是“重制”。相信本作一定会为系列老玩家以及初次接触本系列的新玩家带来新的感动。本作预定于11月11日发售，预约特典为由吉田明彦亲手绘制的精美塔罗牌一套，共22枚。此外，本作还公布了美版，美版名为《Tactics Ogre: Let Us Cling Together》，喜欢本作又苦于看不懂日文的玩家可以关注一下。

《传说》15周年，新作三连发！

今年可是“《传说》15周年”纪念，身为一个老FANS的我真是感叹时间过得飞快，回想起当年传说10周年之际，《深渊传说》发售之时的情景还历历在目，再仔细算算这5年之内，《传说》已经改变得太多太多。作为日式角色扮演游戏中一个广为人知的大品牌，这个系列可是培养出了一大批忠实的FANS。从SFC开山之作《幻想传说》开始、历经了PS时代两作经典《宿命传说》与《永恒传说》的锤炼，直到PS2平台上铸就的辉煌之作《宿命传说2》、《仙乐传说》以及《深渊传说》，最后突入次世代的《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》、《薄暮传说》以及《圣恩传说》，光是所有正统作品的销量就累计超过了1200万套，《传说》这个品牌也牢牢地铭记在了玩家心中。正值《传说》15周年，如果你是新玩家，那么肯定能够找到新的感动；而对于我等老玩家来说，相信心中那份久违的热情会慢慢复苏起来吧。

文 脆薯条 美编 木仙

集15年之大成，周年纪念之作进入倒计时！

这才是真正属于“核弹级”的作品。10周年纪念之作《深渊传说》所取得的成功是有目共睹的，对于这款新作的期待程度不由分说。当然，这也是目前游戏历史上最长的倒计时，不管NBGI葫芦里卖的什么药，相信倒计时结束之时会给玩家一个满意的交待。

PS3	Next Tales of (暂名)	NBGI	角色扮演
	Next Tales of（暂名）		日版
	发售日未定	对应人数未定	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

一个“传说饭”的自述

从次世代第一款《传说》——《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》发售以来，可以说我见证了一个成功游戏品牌从创立之初、随后慢慢发展出自己的特色，它在鼎盛时期所取得的辉煌成就让我自豪地对别人说：“我是一个《传说》饭”。但随着RPG游戏衰退的趋势愈演愈烈、以及对于这个品牌的过度利用，我对于《传说》的爱就像垂死的老人那样，喉咙里还留有一口怎么都咽不下去的气。那是对游戏的“爱”与“恨”交错在一起，爱在对于它的每一次期待，希望它重返昔日的辉煌；恨在对于游戏的制作态度，被现实无情地反复打击。我曾经不断地告诫自己，它是一个系列，不是一个原创游戏。它应该继承“前辈们”的光荣传统，并不是一味地追求独立；它应该在“前辈们”已经铺好的坚实基础下产生蜕变，而不是盲目地展现自我；它应该向着“前辈们”与时代共进的理念学习，而不是反过来与其背道而驰。在《传说》15周年纪念之时，我衷心希望这款真正意义上的“高清传说”能够唤回广大“传说饭”们那段美好的回忆。



印象插画解析

关于本作的大致内容玩家只能通过下面的几张插画来推断，结合马场英雄对于新作的透露，我们可以知道的一点就是——这将是颠覆以往作品的一个新《传说》。它将改变玩家心目中对于《传说》这个游戏根深蒂固的印象，马场英雄在访谈中说过，下面的概念画会在游戏中完美还原，从这几幅概念插画中我们可以感受到“光”与“影”的强烈反差。



▶虽说是概念画，但如果游戏中把这些场景真实还原的话，那么我们可以想象到这作《传说》的风格会非常凝重，而且从建筑风格上来看也缺少了以往《传说》作品中的那种“鲜活感”。悬崖、荒野、森林以及雄伟的建筑物中都透露着一丝大气。正像马场英雄所说的那样，这次的主题会深刻许多，或许主角的年龄会超越《薄暮传说》中的尤利。但就目前来看，光凭几张概念画还是很难想象到游戏真正的样子，相信在长达2个多月的倒计时后，NBGI不会辜负新老玩家们的期待，15周年时的纪念之作将把这个系列升华到一个全新的境界。

传说小知识问答

不知不觉《传说》已经走过了15个年头，不知道各位对以前的各种作品有何了解，也趁着这15周年纪念之时，我就来出几道题目考考各位，来看看你是不是一个合格的“传说饭”吧。

注：答案会在本期中揭晓，请各位翻页。

问题一：说到“《传说》系列”中最经典的招式，你知道下面几款作品中有哪些作品同时存在两个“まじんけん（魔神剑、魔神拳）”吗？

A：幻想传说 B：永恒传说
C：重生传说 D：神话传说
E：深渊传说 F：薄暮传说

问题二：以下那些《传说》作品中没有“魔武器”这一设定？

A：永恒传说 B：仙乐传说
C：神话传说 D：风雨传说
E：深渊传说 F：薄暮传说

问题三：PS版《永恒传说》中里德的绯凰绝炎冲发动条件是？

©いのまたむつみ ©藤島康介 ©NBGI

高清移植,《圣恩传说 F》降临PS3。

Tales of Graces f
テイルズ オブ グレイセス エフ

圣恩传说F	NBGI	角色扮演
PS3 Tales of Graces F		日版
2010年冬	对应人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

回想当初《薄暮传说》宣布强化移植到PS3时，各位想必是印象深刻吧。去年冬天发售的《圣恩传说》虽然素质不错，但可惜游戏因为过多BUG而导致下架。这次NBGI看来的确是有备而来，"《传说》系列"的负责人马场英雄也表示："《圣恩传说》的移植也是应FANS们的呼吁"。在《传说》15周年之际，NBGI的确是动足了脑筋，下面就来看看新生的《圣恩传说F》到地有何变化吧。

游戏画面高清化

强化后的画面看起来要清爽不少，不过总体来说还是和《薄暮传说》在同一水平线上。


■索菲的新衣装似乎在游戏开始后不久便能使用。



游戏中应该还会追加全新的迷宫以及场景，或许还有强力的隐藏BOSS等待着各位呢。

◀原Wii版中的场景将被高清还原，各种细节一目了然。


▲这次的飞空艇不知道是否是可自由操控的。

索菲新造型登场

"换装"一直是该系列的一个特色设定，这次PS3版《圣恩传说F》中，女主角索菲将以新造型亮相。另外根据制作人透露，游戏中的换装称号也会大大增加，其他角色都有1件以上的新服装。不过根据NBGI的惯例，不得不让我想到日后的DLC内容啊，当初《薄暮传说》与《圣恩传说》的DLC可谓是相当"丰富"的。


▶猪股在索菲的新造型上花了不少功夫，相信阿斯贝尔的新造型也同样不会让玩家失望。

新技·术追加

说到强化移植自然少不了新技·术的追加，Wii版的《圣恩传说》以其爽快的连击受到玩家的好评，这次新增加的技·术种类非常多，A类技能与B类技能丰富，这样又能组合成不同的连续技了，相信爽快感还能提升一个档次。


■系列标志性招式，历代主角们的必修技之一。


◀"活心钢破"，在正前方形成剑阵，强化版"圆闪牙"。

新秘奥义追加

除了技·术之外，秘奥义也是一个重点部分，这次公布的两个主要角色阿斯贝尔与索菲都追加了一个秘奥义，而且视觉效果非常不错，发动秘奥义时的Cut in镜头也是重新绘制过的。



◀从Cut in的特写镜头中可以看出，该秘奥义必须通关一次后才能使用，其他条件还不明确。


■魄力十足的一击。


■这次的Cut in镜头可是全屏的，看起来当然好很多。



▶索菲手上的两把武器很眼熟，一把是《宿命传说》中斯坦的迪姆罗斯，而另一把应该是露蒂的艾德怀特。至于为什么会出现，只有期待游戏中的相关剧情了。

《世界传说 光明神话3》闪亮登场。

TALES OF THE WORLD
RADIANT MYTHOLOGY 3
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

世界传说 光明神话3	NBGI	角色扮演
PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイロソジー 3	日版
	预定2011年发售　对应人数未定	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

在"《传说》系列"的非正统作品之中，相信《世界传说 光明神话》算是最让玩家所熟知的了，从2006年12月发售的第一作开始，游戏中就包揽了之前所有正统作品中的大部分人气角色。同时玩家还能自己创建角色，在原创的舞台中展开冒险。随着正统作品的不断增加，游戏的参战角色也逐渐扩大，在15周年之际，NBGI不仅在家用机平台上投下重磅炸弹，更是在PSP平台上想要掀起波澜呢。

卡依诺·库拉斯巴雷



声优：平野绫

其实从初代开始，卡依诺这个原创角色的变化还真是不多呢。不过细心的玩家会发现，虽然名字都是一样的，但后面的姓氏却不一样。初代的卡依诺并没有姓氏，只是异世界"巴斯卡"中的一个守护者，当时的声优为工藤晴香；二代中的卡依诺全名为卡依诺·伊尔哈特，声优为伊藤加奈惠；而本作中的全名为卡依诺·库拉斯巴雷，声优换成了平野绫。至于为什么三代中都把同一个人作为女主角，玩家可以理解为"转生"，另外平野绫担任角色的配音也算是一大亮点吧。

各种新要素汇总

除了参战角色以外，游戏在各个方面都会大幅强化，目前已知的新要素包括以下几点。

- 增加全新的道具与装备。
- 游戏中玩家可控制的角色有76人。
- 追加PSP安装功能。
- 脸部表情与细节将更为丰富。
- 可改变自创角色的身高。
- 《神话传说》中部分角色追加新的秘奥义。
- 音乐部分由樱庭统、中村和宏以及椎名豪负责。
- 游戏将会有充足的DLC内容。
- 支持上传、下载佣兵资料。

登场角色多达80人以上

相比前作50人的阵容，本作的登场人数几乎是前作的一倍了。当然《圣恩传说》中的阿斯贝尔也会参战，而《薄暮传说》中的其他几个人气角色也会加入本作。多达80个的人气角色是不是让你眼花缭乱了呢，只可惜出战人数只有4个，玩家可要好好定夺。



▶阿斯贝尔的新技·术当然也会收录到游戏中。

■《神话传说》中的可爱角色诺玛登场。





▲尤利的秘奥义——渐毅狼影阵。



▲秘奥义特写镜头依然是魄力十足。

故事背景

本作的故事发生在一个徐徐衰退的世界——卢米那西亚，人们为了一种叫做"星晶"的东西而互相争斗，然而"星晶"还能释放出マナ元素来使整个世界充满生机。另外在本作中，玩家将随着剧情地不断深入，慢慢解开世界树之谜。



▲从工会处能接到各种任务，这也是游戏的最主要进行方式，当分支任务完成一定数量后，主线任务就会出现。



▶游戏中的各类场景将比前作更为丰富。



以温馨的生活

日前，SEGA 宣布旗下的重量级游戏“《光明》系列”的最新作品《光明之心》将正式登陆 PSP 平台，本作是一款将“正统幻想世界”与“生活交流游戏”融合后的全新 RPG，在游戏中只要收集从人们身上出现的“心”，就能改变游戏舞台的构造与故事的发展。将这个风格奇妙的世界作为舞台，以羁绊、友情与恋爱为主题，取回谜之少女失去的心与记忆——打动人心的故事在此诞生。

文 洛克　美编 NINA

在美丽的海岛上展开全新冒险





◀▼本作的舞台在一个名叫“维因达利亚岛”的小岛上，从目前公布的图片来看，本作的冒险场景十分丰富——有樱花飘落的美丽庭院，白雪皑皑的雪地，充满危险气息的熔岩洞窟，多姿多彩的场所使游戏过程更加有趣。



◀岛上的住民不止是人类，还有居住在森林中的妖精、矿山的矮人族和兽人族等许许多多的种族，这些岛上的居民对主人公的冒险又会产生什么影响呢？

Shining Hearts

光明之心	SEGA	角色扮演
PSP シャイニング・ハーツ		日版
预定2010年冬	1人	6279日元
无对应周边		

在冒险中遇到的伙伴们

“《光明》系列”的一大卖点便是由著名画师 TONY 担任人设，其唯美的画风吸引不少玩家（特别是男性玩家）购买游戏。从官网的“人物介绍”来看，本作的剧情人物不下二十人，不过目前 SEGA 只公布了七个重要的剧情角色，下面就让我们一起看看这几名角色的相关情报吧。



主人公 里克

流浪的少年剑士，因为某个原因来到维因达利亚岛上，在岛上的魔法面包店里一边打工一边生活。

奈莉丝（猎人）

阿米尔（魔法使）

艾亚丽（修女）

三个女主人公

里克在小岛上第一次遇到的岛上居民就是三名女主角，也是她们介绍里克到魔法面包店工作。在游戏开始前要在三人中选择一人作为今后的主要同伴一起行动，三名女主角的职业和技能都各不一样，面对三名美少女，你会选择哪一位成为你的伙伴呢？

围绕谜之少女展开的故事

在风暴离去的上午，一个神秘的少女被海浪冲到了岸边，碰巧路过的里克救起了少女。不过少女似乎失去了记忆与感情，她惟一还记得的只有自己的名字是“辉夜”。在里克和岛上居民无微不至的照顾下，辉夜的心与身体渐渐得到了治愈。而当少女逐渐取回感情和记忆的时候，她胸口的“精灵石”中出现了“心之钥匙”。这把钥匙拥有开启通往新世界的门扉的神奇力量。同时，主人公的冒险也由此展开。







失去记忆与感情的少女

辉夜

▲主人公要不断完成居民交付的委托收集“心”，借此取回辉夜失去的感情。

▶辉夜取回失去的感情和记忆时，她胸口的精灵石就会出现心之钥匙。这把钥匙将揭开世界之谜。

当心门打开之际，世界之谜也被揭开



心之钥匙



▶当玩家选择其中一名成为女主角后，就会和她一起行动。在游戏过程会通过触发各式各样的事件加深两人之间的关系，如果好感度提升到一定程度的话，会发展为恋爱关系吗？



©SEGA

打开心门的正统派RPG！

日常生活也意外的丰富？

本作的游戏方式非常自由，在游戏过程中玩家大可放下主线流程，在岛上尽情探索。除了完成岛上居民给予的委托外，玩家还能追求自己喜欢的角色。



▲在水边玩家还可以享受钓鱼的乐趣。不过钓到的鱼是否能作为食料或是回复道具使用就不得而知了。



▼和村民交谈能引发各种分支事件，例如会以分发面包为契机来展开主线剧情。



与村民的交流非常重要

收集各种材料

玩家还能在岛上收集材料，除了获得烤面包或是锻冶必需的材料外，还能在野外获得成熟的农作物，农作物是自由生长的，不用去播种。



和三名女主人公之间的关系是战斗的关键



▼本作战斗的关键要素"合体技"，和同伴之间的好感度是否会影响合体技的威力目前还无法得知。



以三位女主人公为首，本作的登场人物有二十人以上，玩家可以在他们中自由选择三名同伴，组成4人队伍一同冒险。与同伴的"合体技"将是战斗的关键要素，根据选择的同伴不同，所发动的合体技、和同伴之间的好感动也会产生变化。

大魄力的必杀技特写！



▲发动一些强力技能时会出现特写画面，每名角色的技能和特写画面都各有不同，战斗中的演出效果值得期待。



◀玩家可以从同伴中自由选择3人组成小队一起行动，从公布的画面可以看出本作的战斗是传统的指令回合制。

组成小队和敌人作战

是敌是友！？以辉夜为目标的谜之海贼团

辉夜找回失去的感情后，随着神秘的心之钥匙的出现，小岛的安宁也被随之打破。为了得到辉夜的精灵石，一伙迷之海贼袭击而来。主人公为了维护岛上的和平，决定率领岛上的居民和海贼团展开战斗，不过他们为什么想要得到精灵石呢？



▲奈莉丝似乎和迪兰在进行谈判，不过对方可不是那么好说话的对象，海贼团的目的究竟是什么？



海贼 迪兰

"海贼方舟"的船长，率领海贼团朝维因达利亚岛袭来。目前官方公布的情报还很少，还无法得知他以后能否成为同伴。



女海贼 米斯特拉尔

在海上的名气很大，甚至被人们称为"海之魔女"。为了得到辉夜的精灵石和迪兰一起向维因达利亚岛发动攻击，虽然她的外表看起来十分年轻，不过她的真实的年龄……

基地是逐渐进化的"居家船"





▶虽然船从外面看起来有点破烂，但内部设施一应俱全。

主人公的基地就是这艘"居家船"，从目前的情报看来，这艘船既是住宅也是移动工具。在游戏中玩家可以驾驶船前往其他岛屿展开新的冒险。



将遇难的破船作为基地，展开新的冒险

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

随着上半年游戏市场告一段落，各大游戏厂商也陆续发布下半年重头作品，一批玩家期待已久大作也揭开了神秘的面纱。日式游戏年末的主战场依然是掌机平台，不过 Atlus 最近公布的家用机新作《凯瑟琳》也向欧美市场传达了一个信号——或许日式游戏的转型期真的快来了吧。

近年来"回归原点"之风逐渐在欧美流行起来，比如《波斯王子》、《荣誉勋章》以及这期短波中的《致命格斗》，这些游戏的名字都回归到原点，不加序号、没有副标题，但是游戏本身却与系列的起源毫无关系。这些回归原点的游戏寄托了厂商将一个没落的系列改头换面，使其重获新生的愿望。

X360 著名的飞行射击游戏厂商 Cave 宣布将 2008 年稼动的街机版《怒首领蜂大复活》移植至 X360 平台，预定 11 月 25 日发售。游戏为名作《怒首领蜂大往生》的续作，X360 版不仅提升了原作的画面与音效，还另外加入两种全新玩法的"重制模式"。除了《怒首领蜂大复活》，Cave 还同时表示会将该社另外两款街机射击游戏移植至 X360，最晚明年春季上市。这也从侧面放映了如今日益萎缩的射击游戏市场的不景气。

PSP 与《怪物猎人》玩法类似的《噬神者》新作《爆裂》将在今年 10 月 28 日上市，而在此之前还有另一款同类游戏《核石之王》会于 10 月 14 日发售。游戏目前开发完成度已经很高，日前已经通过 PSN 放出体验版下载，SE 为了给本作进行不遗余力的宣传，还专门请到天野喜孝为游戏中的怪物"炎神埃古尼"绘制人设，赚足了 FANS 眼球。制作人柴贵正表示近期还会进一步发表游戏中其他武器与怪物的新情报。

NDS 预定 11 月 4 日发售的 NDS 原创角色扮演游戏《光辉物语》近日在官网公布了故事背景以及正是游戏影像。本作由 Atlus 制作，世界观与人设原案来自《凡人物语》监督与画师，开发小组则大部分是"《真·女神转生》系列"的制作成员，游戏的音乐更是请到下村阳子担纲，不出意外本作绝对会给喜欢日式 RPG 的玩家带来惊喜。

紧急速报

梦幻俱乐部 携带版

PSP 文字冒险 | ドリームクラブ・ポータブル | 日版
D3 Publisher | 2010 年 10 月 28 日

想必各位对这款别名为"夜店大师"的游戏有所了解，这次 D3Publisher 不仅仅把本作强化移植到了 PSP 上，而在 X360 上还开发了前作的续作，而针对这款《梦幻俱乐部 携带版》来说，目的就是要让玩家随时随地当绅士，体验梦幻俱乐部中的种种趣事。

随时随地逛夜店



十名性格不同的招待小姐们

游戏中的十名招待小姐们都是热情洋溢，你不仅可以欣赏她们的舞姿，更可以一起玩迷你游戏，在动人的歌声与美妙的舞蹈中度过每一晚愉快的夜店生活。在不断逛夜店的同时，玩家还会接到女孩子们的邀请，慢慢走进她们独特的现实生活中，逐渐博得她们的青睐。



饮酒系统(IIS)

说到夜店那当然和酒有着密切的关系，起初玩家的酒量很小，需要慢慢锻炼才能提高等级，这样喝到一些烈酒时就不会醉得快了。另外女孩子们的酒量相对比较差，所以游戏的另一特色就是把女孩子们灌醉后让她唱歌，这样不仅声音会变，就连舞姿也会变化，而且在聊天时还能听见平时听不见的一些秘话。



▶在选择酒的时候要额外注意，如果想尽快灌醉女孩子的话，那么给她来点威士忌是不错的选择哦。

提问系统(ETS)

聊天的时候女孩们会主动向玩家提出问题，这时只要回答正确的选项就能提升好感度，类似一般美少女游戏中的设定。另外玩家也能主动向女孩子提出问题，类似三围这样的问题，只有在灌醉后才能问出口，要不然会遭到无情的鄙视。一些重要的事件还能触发约会事件，所以玩家可得谨慎回答。



▲回答女孩子的问题时需要特别小心，不知道本作是不是还保留了那个万恶的"自动记录"功能……

点歌系统

其实游戏和《偶像大师》有着异曲同工之处，点歌系统可以说是游戏的精髓所在，十首不同风格的歌曲不仅好听，而且边听边欣赏舞姿也是一种享受，可谓"萌度"满点。另外不知道此次的 PSP 版是否会直接包含原来 X360 版的 DLC 内容。



▲欣赏歌曲的时候还可以一边打拍子，从而获得高分。

PSP 版新增要素

游戏不单单是纯粹地从 X360 上移植过来，新增加了"梦幻闹钟(ドリーム・クロック)"这个新功能。在一年的 365 天中，只要你每天开打 PSP 进入游戏，那么你就会从前台小姐处得到各种小道情报，包括招待小姐们的各种趣事，还有一些搞笑对话等等。



◀ PSP 版新追加的"梦幻闹钟"简直就是谋杀时间的一个工具，怪不得本作打出了"每天都要进夜店"的标语。

007 血石

多机种 动作
■James Bond 007：Bloodstone
■美版 ■Activision Blizzard
预定2011年发售

对应机种为 PS3、X360

《世界街头赛车》开发商 Bizarre Creations 被 Activision Blizzard 收购后不久，就传出该工作室将会负责制作《007》，如今该作身分终于曝光：《007 血石》并非根据任何一部电影改编，而是由系列电影剧本作者 Bruce Feirstein 为游戏专门创作的原创剧情。不过 007 的形象将会采用新一任 007 饰演者丹尼尔·克雷格。AB 还为本作专门打造了一个新邦德女郎，她叫 Joss Stone，将会扮演女主角 Nicole Hunter，而且游戏的主题曲填词与演唱都是由她本人负责。在游戏中，Hunter 是一位专门从事钻石生意、与上流人士打交道的社交名媛，用 Stone 的话来说，就是“优雅版的帕丽斯·希尔顿”。

本作将会以钻石为线索展开剧情，将会涉及国际恐怖主义，玩家将会前往伊斯坦布尔、法国南部和雅典等地。游戏刚开始，邦德乘坐飞机来到一个美丽的海港。根据线报，恐怖分子即将在那里进行恐怖活动。邦德从飞机上跳伞到恐怖活动策划者 Greco 的船舰上，虽然船上重兵把守，邦德以灵活的身手如入无人之境。这段战斗以第三人称视点进行，可以看到本作非常重视秘密行动，在枪战方面引入了子弹时间系统，可以在慢镜头状态下同时消灭多个敌人。激战正酣时，Greco 见情况不妙，于是乘坐小艇溜走。邦德立刻跳到另外一艘小艇上，于是游戏从枪战部分即时转入追击部分，邦德在驾驶小艇高速追击的同时，要注意躲避前方的各种物体，还要躲避 Greco 射过来的火箭，甚至还会有直升机在上空发射导弹，十分火爆刺激。动作射击与驾驶载具追击部分的无缝接合就是本作最大的特征。

竞速与动作射击的完美融合



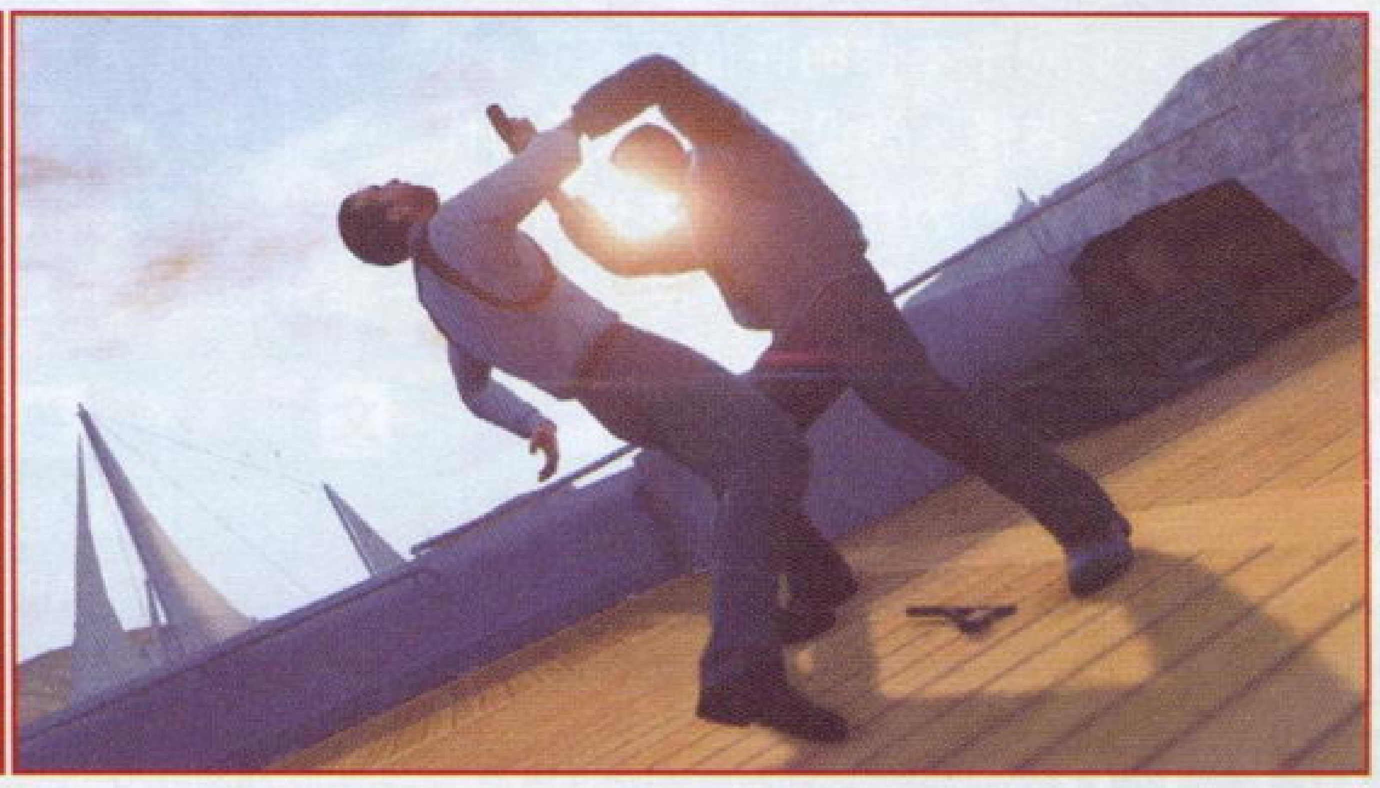
▲香车美女是《007》永恒的主题。

追踪 Greco 靠岸后，终于将其生擒，一番搏斗之后将其生擒并扔进车里。而此时，邦德发现一辆满载炸药的 SUV 已经出发，恐怖分子正动身进行自杀性炸弹袭击。于是邦德开着一辆阿斯顿马丁跑车即刻追击，风驰电掣般的穿过隧道，以惊险的特技驾驶从悬崖边甩尾过弯。有不少特技动作让人想起电影版的《007 大破量子危机》。对于擅长赛车游戏的 Bizarre Creations，飙车部分可谓得心应手，充分融合特技驾驶与动作射击元素的新一代《007》相信会给你带来全新感受。

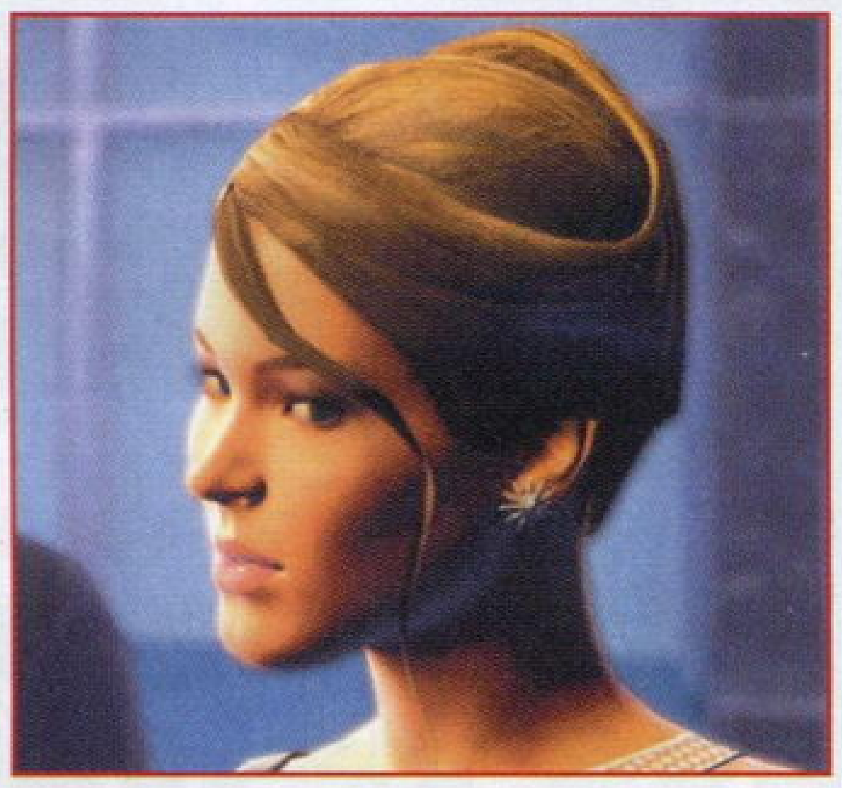
［文：清国清城］



▲丹尼尔·克雷格的形象制作得非常到位。



▲电影中邦德的特技演员 Ben Cooke 也进行了本作战斗系统的动作捕捉。



▲游戏版的邦德女郎同样艳光四射。

致命格斗

多机种 格斗
■Mortal Kombat
■美版 ■Midway
■预定2011年发售

对应机种为 PS3、X360

令人触目惊心的血腥终结技是当年《致命格斗》大获成功的主要原因，由于近年来该系列处境每况愈下，Midway 决定重新塑造这个美国本土最著名的格斗游戏系列。最新作的标题就是简简单单的《致命格斗》，没有序号也没有副标题，表明这是一款重生之作，制作人 Ed Boon 的目标是让玩家在游戏时能产生当年初见《致命格斗》时的震撼。

新版《致命格斗》无疑是系列最血腥的一作，系列前期作品中的经典关卡如“活体森林”、“深渊”等将在本作中重现，剧情方面重新讲述了 1 到 3 代的故事，收录的角色数量约 26 人。

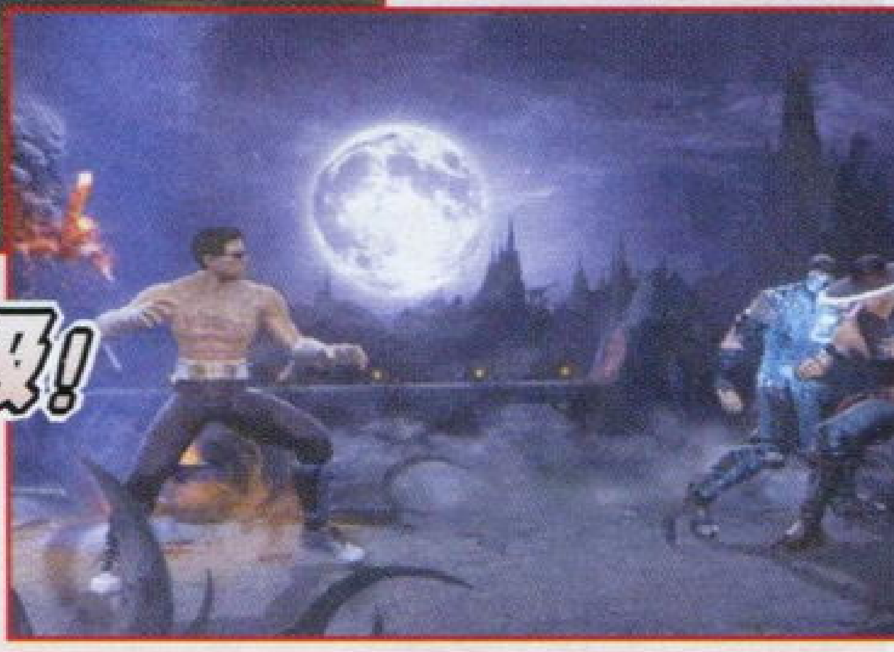


▲系列的经典关卡将在本作中高清化登场。



◀将对方冰冻之后再攻击即可将其碎尸。

▼《致命格斗》终于也首次加入了组队战系统。



回归原点，血腥升级！

系统方面最主要的新要素是“超级槽”，分为三个阶段，每个阶段对应一种必杀技。第一阶段是“强化技”，只不过是原有招式的威力进化版。第二个阶段是 Breaker，是一种防御性招式，能够破解敌人的任何连击。第三个阶段是 X 光攻击，这种超级必杀技不仅能打掉对方三分之一以上的血，而且能够像 X 光一样透视对方体内的五脏六腑，而且是血淋淋地呈现在眼前。本作也会加入组队战系统，由两人组队，战斗中途可以自由切换，也可以发动连携技或援助技。

［文：星夜］



相信目前玩家们对于本作的评价充满了争议，主要分成两大极端。一类是该系列的忠实玩家，他们无法接受如此“古怪”的设定，相较于前作，这种设定让人觉得根本没有存在的意义；而另一类玩家自然无法理解他们为什么会对本作有着如此严格的要求。都说“爱之深，恨之切”，对于从PS2 开始就没落下过一作的老玩家来说，本作的一部分设定实在是让人摸不着头脑。

异世纪传说R	NBGI		动作
PS3	Another Century's Episode R		日版
	2010年8月19日	1人	价格：8379日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 脆薯条　美编 NINA

通关时间：单个剧本通关约为 8 小时。

注：如果是老玩家的话建议选择 NORMAL 难度，而新手建议选择 EASY 难度，至于 HARD 和隐藏的 EXTRA HARD 则推荐给动作游戏达人了。



操作解说

本作的操作在刚上手时比较困难，和前一作《异世纪传说 3》有着极大的差别。连我这个老 FANS 居然一上来还不知道怎么用紧急回避，许多细节之处的变化让人感觉非常大，适应一会才能找到感觉。

操作方式推荐

Auto Lock	选择关闭，看见目标想锁定时直接按 R2 即可
Target	选择 Direction
Flight Plan	选择 Easy 模式，这样控制飞机形态就会顺手很多。
Reverse	根据个人喜好，摇杆上下倒转
Panel Type	选择 Type B，放完一次 2 档武器后直接跳回 1 档武器
Panel Switch	设置为十字键，这样换武器会比较方便
Default	还原默认设置

由于键位无法自由设置，总结下来这样的操作方式比较适合玩家，无论新手也好、老玩家也好，只要熟悉了操作方式，那么很快就容易上手的。

冲刺

“冲刺”是该系列中的一个最最基本的操作，冲刺时屏幕前方会出现模糊来突显加速度，而且保持冲刺的状态在战斗中是一个非常关键的问题。不过本作中的冲刺被大大简化，只要放开 × 键的话，冲刺就会瞬间消失，下方的 BOOST 槽涨得非常快，冲刺在本作中只能起到短距离快速移动的目的。对付敌人时冲刺毫无用处，只有在回避大范围的锁定攻击时才真正会起到用处。不过与其冲刺回避，我宁愿选择紧急回避配合防御，因为冲刺有一个蓄力的动作，在被大量导弹锁定的时候，这个多余的动作往往会起到拖累的反效果。另外我无法理解冲刺的时候为什么不能开枪……



防御

我第一次感受到防御在本作中的重要性，最大的原因自然是冲刺完全被设计成了一个毫无用处的东西。笔者第一次选择的剧本是《超时空要塞 F》，当进入游戏时我才发现为什么 VF-25 不能使用盾牌防御，非要使用一个能量护罩，而且能量护罩是会消耗下方的气力槽。或许这是设计者的一个新思路吧，能量护罩能挡下普通的子弹不说，面对 BOSS 的导弹更是坚固无比、照单全收，只有那些威力非常高的大招才能贯穿护罩，惟一的缺点就是要消耗气力槽。在后期的关卡中，几乎一上来就是满屏的子弹朝你飞来，适当地防御能有效地控制 HP 迅速递减。当然有些机体没有防御，例如古铁巨人……



紧急回避

紧急回避是战斗中最需要熟练的一个环节，可以说紧急回避占了游戏的很大比重。无论是左右回避还是上下回避，游戏中的 BOSS 有一些强力的近身格斗，光靠左右回避很难躲掉，这时就必须使用上下回避了。另外紧急回避也是存在硬直的，VF-25 一般连续 4 下就会产生间隙，而阿巴雷斯特初期只能连续回避 2 次。本作的紧急回避和下方的 BOOST 槽没有任何关系，就算 BOOST 到极限后，机体还是能够做出回避动作，不像前作中的紧急回避会消耗 BOOST 槽，一般情况下连续使用 6 次就会使 BOOST 槽见底，随后陷入无法回避的状态。

© 贺东招二 · 四季童子／ミスリル © 贺东招二 · 四季童子／阵代高校生徒会 ©SUNRISE · BV · WOWOW© 贺 SUNRISE ／ PROJECT GEASS · MBS Character Design ©2006–2008 CLAMP© 创通 · サンライズ © 创通 · サンライズ · 每日放送 ©1983 ビックウエスト · TMS©2002 ビックウエスト ©2004 河森正治 · サテライト／ Project AQUARION©2007 ビックウエスト／マクロスF 制作委员会 · MBS

本作支持在游戏中听 PS3 硬盘中的音乐，在出击时选择“Edit BGM”即可进行自定义。由于游戏中的 BGM 不给力，笔者的出战曲目从头到尾就是绪方理奈的《SOUND OF DESTINY》或《异世纪传说 3》的主题曲《深红》。

机体改造

不改造想打穿NORMAL难度非常困难，游戏中改造需要消耗ACE点数，这和玩家过关时的评价有直接关系，而且每一部机体想改造满的话是要花费很多ACE点数的。如果技术不行的话，玩家可以先前的几个关卡中反复刷取，虽然比较消耗时间，但也是为了降低后期的难度。根据剧本的不同，每一条线中肯定会有适合刷分的关卡，例如笔者选择《超时空要塞F》的路线，就可以在驾驶Macross Quarter的那关中刷ACE点数，也没什么难度。如果追求效率的话，更可以在比较容易取得S评价的关卡中反复刷，这又让我想起了当年一个朋友开着飞翼零在某关中无限地图炮的情景了……

机师养成



总体来说和机体的改造是一个道理，不过有一点不同的就是，机师所需的升级点数都是独立的，不像改造用的ACE点数是共通的。除了玩家自己控制的角色外，僚机机师也会获得一些奖励，不过非常少。在养成时推荐优先提高Actoin这一数值，而僚机机师则推荐提高Support。



武器系统

本作的武器系统改变真的是非常大，而且有一些设定非常不合理，相较前作可以说是完全退化。武器系统设计不合理影响了整个战斗的流畅度，而且从战斗开始直到“压箱底”的BOSS战，玩家只有一种策略，那就是先积攒气力，然后适当保存到最后全部招呼在BOSS身上。当然还有更为无耻的合体技……

武器类型

每个机体的武器都非常丰富，不过严格来说华而不实。战斗刚打响时玩家只能使用第一档武器中那把可怜的机关枪，再例如古铁巨人，除了那5连装机枪外就只能近身格斗……等到气力槽提升后才能使用第二档的武器，但第二档中的武器都是会消耗气力的。都说了人家是皇牌机师，皇牌机师也没承到使用个锁定武器就会消耗气力吧……

射击武器：几乎所有的机体都是从射击武器开始积攒气力槽的，对于以格斗为主的机体，例如古铁巨人来说就非常被动了。另外由于大部分强力武器都被气力所限制，但后期关卡一开始后敌人就像疯狗，玩家只能靠一把机关枪在那慢慢积攒气力，还需要一边使用紧急回避。当积攒到足够的气力时一定要优先使用复数攻击的武器，就算气力要求是2～3格也必须使用，单体击破敌人气力槽根本回复不了多少，而且还容易被敌人回避掉，只有那些带锁定效果的武器才是最实实在在的。



格斗武器：格斗武器在游戏中的表现不到位，简单说来就是出招慢，而且很难给敌人造成大硬直。有一些机体改造后会追加格斗招式。古铁巨人由于出招很慢，在面对一些小型BOSS时过于被动，格斗系的机体与前作一样都比较令人头痛。加上本作的操作与武器系统的问题，格斗系的机体感觉让人非常无语（不过充当僚机时却异常凶猛）。

气力槽

屏幕左下方的绿色格子就是气力槽，要想使用威力强大的武器必须先积攒气力槽，机师增长气力槽的类型可以在出战时查看，但大部分机师都是通过不断命中敌人或将其干掉后才会增长。另外使用合体技也能迅速积攒气力槽。

锁定技巧

锁定分为好几种，远距离（灰色）、中距离（黄色）与近距离（橙色），呈现的锁定标记也会不同。有复数锁定功能的武器需要一定的蓄力时间，在屏幕中间会看见许多三角标记。如果玩过《超时空要塞 终极边境》或“《高达 战场》系列”的话会非常熟悉。另外游戏中的一些BOSS会锁定玩家，这时的视角会自动切换，玩家看准了紧急回避即可。游戏中的锁定并不是按照“就近原则”，有时候经常会锁定到一些自己不想攻击的目标上，所以这就是之前推荐玩家们把操作中的Auto Lock（自动锁定）关掉的原因，Target（目标）的锁定则选择Direction（意思就是朝着机体方向的那一面），这样操作起来会顺手很多。

合体技

这次的合体攻击完完全全成了一种“自残技”，由玩家发动的合体技威力巨大，但反过来扣掉的血也非常多，而且过关后会影响损伤值这一评价。如果在打BOSS时万不得已，还是不要使用合体技的好。如果真要使用的话，那就让僚机发动……



战斗中的各种心得技巧

BOOST槽的妙用

BOOST槽虽然有上限，只要一旦进入冲刺状态不停下来的话，是一直可以保持这样的状态的。例如《超时空要塞F》路线中有一关对BOSS鸟之人，当它切换攻击模式的时候，可以操作VF-25全力冲刺脱离BOSS导弹的有效射程，不要管BOOST槽的上限警告，一口气按到底。运用这样的技巧，这个BOSS完全可以无伤通过。

格斗技巧

都说格斗系的机体难用，的确。但通过自己的技巧弥补，改造过的格斗机还是非常厉害的。格斗技巧一般用于短兵相接，大部分机体近身格斗会有出招慢的问题，所以看准距离提前按下三角键，那么在和敌机零距离接触的一瞬间就能出招把敌人打成硬直，再配合改造后的连续技就能卓显成效了。

僚机编制

僚机的编制还是很有讲究的，毕竟本作不像前作那样可以装备强化道具，例如有“HP为0时自动回复3000”的道具。女主角自带HP回复技能，虽然也是“自残技”，但在战斗中会给玩家起到很大的帮助。如果玩家的技术好，则可以重视攻击力的组合，例如僚机带上古铁巨人和Z高达。虽然他们不会在战斗中起到大作用，但一遇见BOSS的话，他们就成了忠实的“炮灰”角色。

速杀BOSS的方法

带上2个拥有攻击型合体技的机师，一般战斗中僚机的HP会保持在6000～8000左右，没有特殊情况的话一般是不会被轻易干掉的。遇见难缠的BOSS后，首先让僚机发动合体技，虽然BOSS受到的伤害比较小，但僚机损失的HP也相对比较少，另一点非常重要的地方就是增加了玩家自己的气力槽，之后使用第二档武器全力攻击BOSS。用完后再让另一部僚机发动合体技，之后气力槽又会增加。如此反复即可，要是玩家的HP有多余的话，完全可以自己发动合体技，一般一下能干掉BOSS半管血。

破坏平衡的BUG醒目

相信初期由于改造不足的种种问题，打HARD或NORMAL难度非常吃力。不过用了这条秘技后完全可以随时随地改满机体与驾驶员的能力，根本不需要刻意去刷，相当破坏平衡。

首先机体需要一定的ACE点数（当僚机出战一次即可），随后在升级选项中提升能力，此时十字右键与○键一起按（注意是一起按一下），这样会提升一格能力，继续按一下直到超越你所拥有的ACE点数（简单说来就是下方总结成负数，不然无效），按○键进行结算，随后弹出来的对话框中下方的ACE点数会出现负值，继续按○仍然可以升级，退出一下再进去后就会发现ACE点数到达上限。这一招同样适合机师培养。

结束语 回想起当年自己玩《异世纪传说3》之时，除了主角机外就用了一部v高达HWS着装型就完成了所有熟练度与ACE评价，当时玩得真是非常过瘾。ACE难度下与女主角的宿命对决让我影响最为深刻，令人热血的主题曲与满屏乱舞的导弹让我久久无法平静。三年后的今天，当我拿起手柄在次世代主机上与这个系列再次邂逅时，它已经变了太多太多。先前的系列特色尽失，取而代之的则是一些“古怪”设定，作为该系列的“真饭”，我最后只能淡淡地并且非常无奈地吐一句：“NBGI你又让我失望了一次”。

本作居然没有高度计，这算不算一个重大失误呢？另外游戏中的隐藏机体出现条件非常简单，只要把11个剧本依次打完，那么自然就能得到全部的隐藏机体。



文 TeenjoyAKA 美编 anubis
特别感谢：jon.b、moonporing

在 Xbox LIVE 举办的“Summer of Arcade”活动中，《恶魔城 绝望的协奏曲》无疑是最受中国玩家青睐的作品。这是系列中首款包含多人合作模式的作品，可选用的人物也都是大家耳熟能详的角色。游戏引入了令人沉迷的“刷装备”设定，每个角色的高级装备各不相同，能拿到这些装备也需要许多时间与人品。同时，可选角色的差异较大，使用每一个角色的感觉完全不同，这无形之间又让游戏时间大幅提升。游戏还会推出DLC，包括新的地图和两位重量级可选角色——尤里乌斯和玛利亚。有条件玩到的人一定不能错过这款系列史上空前的作品。

恶魔城 绝望的协奏曲	Konami		动作
X360	Castlevania Harmony of Despair		美版
	2010 年 8 月 4 日	1 ~ 6 人	1200 MSP
	XBLA 下载游戏		对应玩家年龄：12 岁以上

人物详解

能力解说	
ATK	物理攻击
DEF	物理防御
STR	影响物理攻击力
CON	影响物理防御力与异常状态回复速度
INT	魔法攻击与 MP 回复速度
MND	魔法防御
LCK	幸运值，影响物品、卷轴、魂魄的取得率和获得珍贵道具的几率



来须苍真 Soma Cruz

公认的大众角色，最容易上手。主要通过吸收敌人的灵魂来习得招式，不管是自己还是队友击倒敌人，都有几率自动吸收灵魂，即灵魂会自动飞过来。吸收的灵魂有三类：攻击系，使魔系和辅助系。技能的等级和威力随着吸收次数的增加而提高。武器方面主要是单手武器和双手武器，能和阿鲁卡多公用大部分武器，但是能使用后者无法装备的斧头和标枪。但是攻击速度明显慢于阿鲁卡多。总的来说是个比较强劲的角色，队伍里面是绝对的主力，拥有真空之刃（Valmanway）后几乎能主宰一切。

Personal Skill	
Bat	召唤出三只蝙蝠
Brauner	在经过的地方留下血色图案
Buer	召唤出一个环绕的火圈
Death	召唤死神的镰刀
Final Guard	召唤出一个防护盾
Ghost	召唤出三只恶魔
Medusa Head	滞留空中（推荐）
Persephone	召唤出吸尘器敌人
White Dragon	召唤出一只骨龙



Enchantment Soul	
Ectoplasm	抗诅 +45
Zombie	抗毒 +45
Aliorumnas	MND+9
Imp	INT+9
Succubus	攻击的同时吸收生命值（推荐）
Treant	加快 MP 回复速度
The Creature	逐渐回复 HP
Bone Pillar	CON+9
Minotaur	STR+9
Mimic	受到攻击的同时得到金币
Dead Warrior	LCK+9
Peeping Eye	能看见可破坏的墙壁

Hunter Skills	
Amalaric Sniper	召唤出三个恶魔弓箭手（推荐）
Astarte	制造出三角形立场
Axe Knight	丢出斧头
Cave Troll	使用长舌攻击（长舌男…）
Disc Armor	扔出旋转的锯齿轮
Dracula	放出黑火球（推荐）
Dullahan	放出诅咒的死人头
Fire Demon	放出一个大火球
Fleaman	召唤一只跳蚤男
Frozen Shade	放出旋转冰柱（推荐）
Gergoth	放出光束（推荐）
Glasya Labolas	放出泡泡
Gurkha Master	放出回旋砍刀
Harpy	放出鸟人羽毛
Legion	（未知）
Lerajie	放出会反弹的子弹
Malachi	放出魔法能量球
Man-eating Plant	放出恶魔种子
Merman	放出针形的水柱
Moldy Corpse	放出毒气
Mummy	放出木乃伊的绷带
Nova Skeleton	放出光柱
Puppet Master	放出傀儡娃娃
Sea Demon	放出冰尖
Skeleton	扔出大骨头
Skeleton Gunman	从手指射出子弹
Specter	扔出油灯
Spittle Bone	召唤会旋转喷火的骷髅
Thunder Demon	放出闪电球
Une	种下食人草
Witch	放出会跟踪敌人的闪电魔法球
Yorick	扔出一个大骷髅头

装备以下武器能发动特殊技	
Claimh Solais	↓↘→＋攻击键
Death's Scythe	↓↘→＋攻击键
Gungner	↓↘→＋攻击键



阿鲁卡多 Alucard

玩家最常使用的角色之一。主要通过开启宝箱和敌人掉落的卷轴来学习魔法，魔法的等级和威力会随着取得的次数而提高。除了单手武器和双手武器外，还是惟一能使用盾牌的角色。能雾化是非常实用的技能，不仅能躲过许多攻击，而且能在关键时刻保命。和苍真一样，是个非常给力的角色，同样一旦拥有了真空之刃，配以良好的操作，几乎就等于无敌。

Hunter Skills	
Dark Metamorphosis	在攻击敌人的同时吸收敌人的生命值（推荐）
Hellfire	从披风中放出三个火球（推荐）
Soul Steal	创造一个能吸血的暗黑光圈（推荐）
Summon Spirit	召唤一个灵魂攻击
Tetra Spirit	召唤四个灵魂攻击（推荐）

装备以下武器能发动特殊技	
Alucard Sword	↓↘→＋攻击键





乔纳森 Jonathan Morris

比较冷门的角色，主武器是皮鞭且不能更换。皮鞭的攻击力会随着副武器的升级而提高，皮鞭虽然攻击范围远，但是攻击频率很低。副武器以飞行道具为主。此外他还能使用格斗技能，这些技能卷轴是通过开启宝箱和杀敌掉落来获得，格斗技能随着人物属性的增强而提高。

2010 Konami Digital Entertainment

Hunter Skills	
Axe	扔出斧头
Bible	扔出圣经（推荐）
Boomerang	扔出飞去来器（推荐）
Cross	扔出十字架（推荐）
Grenade	扔出手榴弹
Holy Water	扔出圣水
Knife	扔出三只飞刀
Kunai	扔出许多苦无
Paper Airplane	扔出纸飞机
Ricochet Rock	扔出会反弹的武器
Shuriken	扔出许多忍者镖
Wrecking Ball	挥舞流星锤（按住能一直持续，推荐）

Martial Arts	
Guard	RB
Danger Knee	←↙↓↘→+Y
Forward Roll	→↘↓↙←↖↑+Y
Uppercut	↓↑+Y
Sonic Strike	↑↖←↙↓↘→+Y



夏诺雅 Shanoa

魔法系角色，武器就是刻印术，攻击力随着刻印术的升级而提高。虽然游戏中能吸收的刻印术用一只手就能数过来，但是几乎每一个都很实用，等级提高后她将会变得非常犀利，而且磁力刻印能让她去到别人无法到达的地方，速杀BOSS的时候非常有用，组队时也是队中的主力之一。

Hunter Skills	
Fulgur（雷）	闪电攻击
Grando（冰）	发射冰柱
Ignis（火）	三把火
Nitesco（暗）	光柱攻击



夏洛特 Sharlotte Aulin

也是魔法型角色，比起夏诺雅，她的魔法多了很多。魔法主要是通过展开魔法盾吸收敌人的魔法来获取，魔法的等级和威力随着吸收次数的增多而提高。除了众多攻击型魔法，她也是所有角色中惟一一个拥有团队回复魔法的角色，因此成为了组队攻关过程中必不可少的"奶妈"。

Hunter Skills	
Acidic Bubbles	放出泡泡
Dark Inferno	放出黑火球
Deathscythe	放出死神之镰（推荐）
Delta Spark	制造出三角形立场
Demonseed	放出恶魔种子
Energy Flow	放出会跟踪敌人的闪电魔法球
Featherblades	放出鸟人羽毛
Fireball	放出火球
Flame Shot	放出大火球
Ghost Chaser	放出诅咒的死人头
Heal	制造一根能回复生命值的光柱（推荐）
Hellfire	放出三个火球
Ice Fang	放出冰尖
Ice Needle	放出旋转冰柱（推荐）
Nightmare	放出魔法能量球
Piercing Beam	放出光束（推荐）
Poison Spores	放出毒气
Raging Fire	喷火攻击（喷火女郎 –_–）
Sickle Moon	放出一个大真空之刃
Splash Needle	放出钎形的水柱
Summon Gunman	放出三个火枪手
Summon Skeleton	放出三个骷髅兵
Thunderbolt	放出闪电球

实用心得与技巧

推荐装备

1. Astral Ring+Skull Ring

适用角色：夏洛特

前者是让HP取代MP，后者提高全属性但增加诅咒。装备这两枚指环后，HP贼高而MP为0，但是所有魔法都会消耗HP，因此魔法的使用次数更多。当血量不多时使用加血魔法，只会消耗40HP，但是会回复40以上的HP，因此可以无限补血。小心操作，夏洛特几乎可以不死。

2. Winged Boots

适用角色：所有角色

俗称"跑鞋"，装备后移动速度提高两倍，是打BOSS刷装备的必备良品。

3. Valmanway

适用角色：来须苍真，阿鲁卡多

传说中的真空之刃，BUG级武器，虽然攻击力不算最高，但是攻击频率让所有敌人泪目。当然如此强的武器需要许多时间和良好的人品才能刷到，如果人品相当好刷了两把，那么恭喜你，在这个游戏里面，什么都不能阻止你了！

4. Yasutsuna

适用角色：来须苍真，阿鲁卡多

仅次于真空之刃的武器，就效果来说，个人觉得比前者还要华丽，当然超高的攻击频率也是众多刷BOSS的玩家的首选之一。

5. Chaos Ring

适用角色：所有角色

提高MP的回复速度，是魔法系角色的必备品啊！

6. Thief Ring

使用角色：所有角色

提高LCK，是开宝箱刷装备的玩家必不可少的。

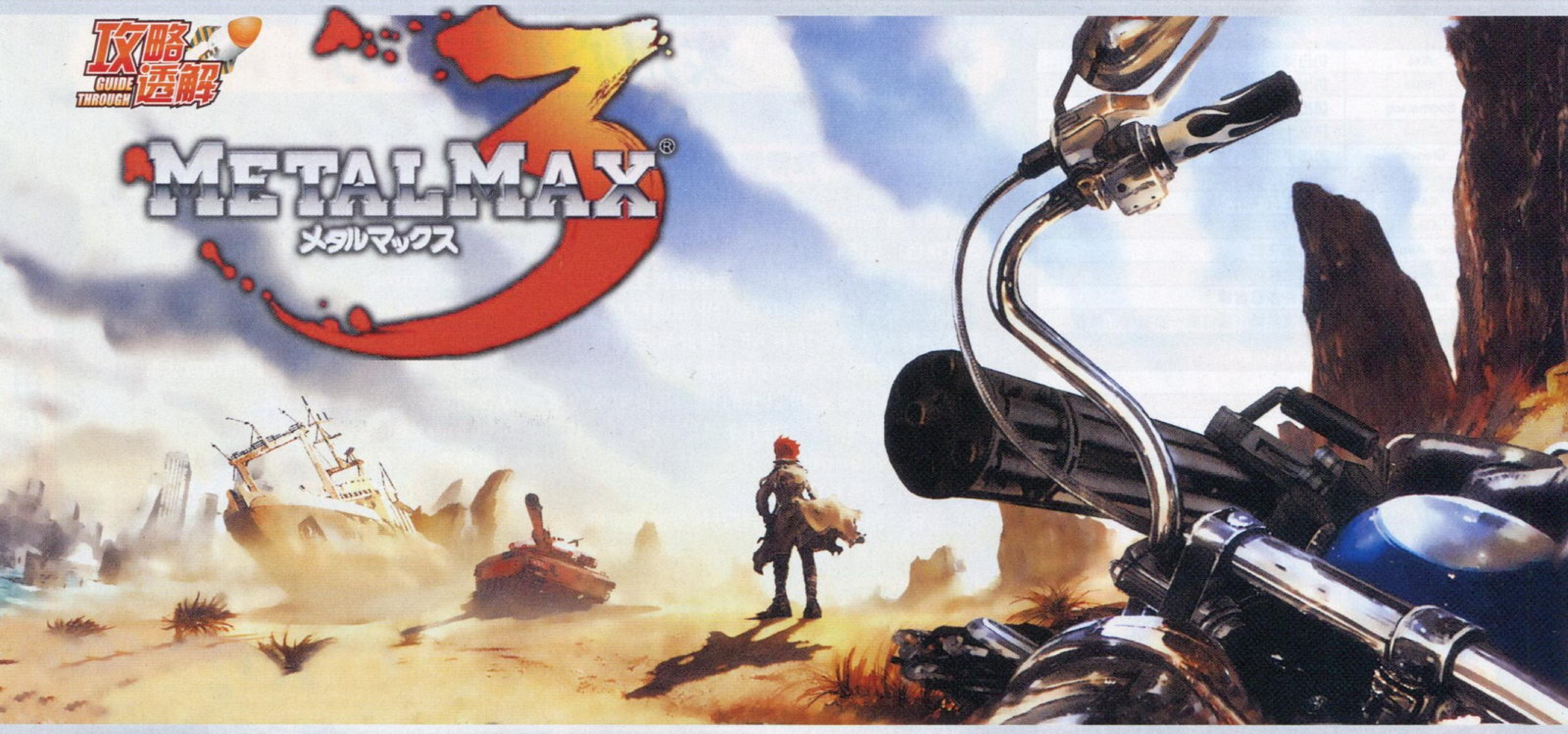
TIPS

1. 当众多角色重叠在一起时，一人使用药水，周围的角色都会受益。因此建议大家带不同的药水。
2. 宝箱的颜色代表不同的物品：红色（钱），绿色（装备），褐色无宝珠（随机，也可能是陷阱），褐色带宝珠（随机，一般是食物），蓝色（生命之水）。
3. 生命之水（Water of Life）只能用在死掉的队友身上，方法是站在已变成骷髅的队友旁边按RT。
4. 一人开箱，虽然全队都能共享获得的东西（变为骷髅的队友除外），但获得的东西不一定相同（钱除外）
5. 宝箱道具的珍贵度随难度和关卡改变，刷宝首选第5关和第6关，建议让LCK高的角色去开箱。前文一直在提的真空之刃也可以在这两关刷，此外还可能刷到阿鲁卡多的最强盾。
6. 有些高台需要队友配合才能跳上去（方法是跳起来踩在队友头上再跳一下）。
7. 从石壁中打出来的补血道具过一段时间就会消失。
8. 根据玩家人数的不同，出生点也会变化；BOSS的生命值和攻击会随着玩家人数的增加而提高。
9. 实物可以随机暂时增加任务的基本属性。
10. 除了通过改变系统语言来更换日语外，按住RT来选择角色颜色也能将角色的配音改为日文。
11. 第五关 无尽刀锋之歌。如果选夏诺雅的话能直接抄近路打BOSS，速杀后先别开箱子，到处搜刮一番后再回来吧。
12. 第六关 回到死亡的怀抱。击败BOSS后会取得好装备。在HARD难度下本关是刷道具的理想关卡之一，真空之刃和三倍速鞋都能通过杀掉BOSS后获得。
13. 如果联机时发现某个队友在对奋战的你们进行惨无人道的围观或者冒着BOSS的强烈攻击毫发无损地到处打酱油时，请不要惊讶，因为第六关BOSS处有个BUG，有时会有队友看不见BOSS的第二形态和第三形态，目前暂时不知道BUG的触发条件。



成就列表		
Lifeguard	10G	用生命药水拯救队友一次
Bone Cold Justice	10G	把骷髅小兵扔过来的骷髅打回去干掉它自己
Grasshopper	20G	一次性跳踩某敌人30次，中间不间断。找一个皮糙肉厚的敌人踩吧，比如科学怪人
Vampire Hunter	15G	通关一次就能获得
Wicked Deep Pockets	20G	累积获得1000000金币，玩多了自然就解了
Slick Kick	10G	滑铲杀死BOSS，首选Normal难度的第一关，血瓶拿上，感觉BOSS快死了就开始铲，注意补血
Grim Synergy	10G	合体技杀死BOSS，首选仍然是杯具的第一关BOSS，仍然是打到差不多的时候放合体技（两人重叠时有提示，按RT发动），注意两人的朝向必须一致，而且千万别放反了。一次不成功等待回魔继续，不难
Hunter Legend	30G	Hard难度通关，就算是变成骷髅队友杀死最终BOSS也能解
Poetic Justice	15G	第六关最终BOSS的魅惑术只对女性角色有效，当女队员中此招后，迅速上前诛杀，当然也要小心自己被她灭了。
Boned	20G	当5名队友都变成骷髅后独自杀掉BOSS。这个成就最好邀请自己的好友一起解，最理想的关卡依然是第一关BOSS，5人找各种方法自杀，剩下一人独自去消灭BOSS，事成之后6人同时解开此成就。
Pack Rat	20G	收集300种不同种类的道具。注意是种类不是数量，刷装备的过程中无意就会解开，当然需要耐心
Slaughtervania	20G	累积杀死10000名敌人，同样是刷装备时就能解开

本作的乐趣，不上LIVE与人联机是无法体会的，光是下线玩的话估计会觉得很无趣。不过可能是因为服务器的原因，合作联机的搜寻所需时间有点久，有时候就算是加入了别人的队伍，在准备阶段也会无故掉出房间；另外游戏对新手不够照顾，老玩家不用多说，拿着手柄就能开始奋战，可是新手对操作，隐藏招式，各种术语都非常陌生，这一点不太体贴。总之这是笔者有史以来游戏时间最长的ARCADE游戏，非常超值！推荐给所有Xbox360玩家！



作为系列的正统续作，终于在等了 17 年后再度降临。本作的变化还是很大的，首先是将游戏自由度大幅增加，在欣赏剧情之余还可以看看那些追忆路上的小事。本作在系统上的革新比较明显，人物职业系统的引入使游戏的战略性增加不少。在这炎炎的夏日，让我们一起来体验这人与战车之间的大冒险吧。

重装机兵3	角川Games	角色扮演
NDS メタルマックス3		日版
2010年7月29日	1人	6090日元
无对应周边		

通关时间：一周目通关约 25 小时。　文 永恒的爱 编 洛克 美编 NINA

系统解析



基本操作

按键	效果
十字键	角色移动、光标移动
A 键	确定、选择对话、调查物品
B 键	取消
X 键	开启主菜单
Y 键	快捷键，可以设置相关内容
L 键	快捷键，可以设置相关内容、向左切换角色
R 键	快捷键，可以设置相关内容、向右切换角色
Start	开启ガイド菜单
Select	开启系统菜单

菜单说明

（以纵向默认菜单为准）

持物（物品）	显示玩家所持有的各项物品。
├どうぐ（道具）	查看事件道具和非战斗道具。
├かいふく（医疗）	战斗中所使用的回复用品。
├せんとう（战斗）	战斗中所使用的战斗道具。
└そうび（装备）	角色装备。
乘降	命令我方队员进入或脱出战车。
装备	改变主人公、战车和军犬的装备。
特技	查看角色的技能，人间和战车状态时所持技能有所不同。
强さ（强度）	查看角色和战车的状态。

ガイド（指南）

├冒险ガイド（冒险指南）：记录主线和支线资料，一共有 70 个任务。
├战绩：记录村庄好感度和赏金首资料。
├クルマ一览（战车一览）：可以查看 12 辆战车的全部资料。
├センサー（传感器）：各种传感器开关设定。
　├モンスターセンサー（怪物传感器）：探测所在区域是否会遭遇敌人。
　├BS レーダー（BS 雷达）：显示下方地图。
　├あぶないセンサー（危险传感器）：显示当地敌人强度，从绿色到红色敌人强度依次增强。
　├テスラ・センサー（磁力感知器）：在地图上可显示 12 个磁能电池的所在。
　└テスラ・メーター（磁力仪表）：显示“テスラ・シリンダー”收集磁能量的多少。
├システム（系统）
　├プレイ设定（游戏设定）：可设定战斗模式和显示信息速度。
　├サウンド设定（声音设定）：可设定 BGM 和 SE 的大小。
　├メニューカスタマイズ（菜单设定）：可自定义菜单的种类和编辑菜单选项。
　├道具袋カスタマイズ（道具袋设定）：可设定道具入手排列顺序及使用后的排列顺序等。
　├ボタンカスタマイズ（快捷键设定）：可以自定义 Y、L、R 快捷键的作用。
　└かーソルの记忆（光标记忆）：设定光标是否按照上次行动的位置自动记忆。
├强さ（强度）：查看角色和战车的状态
└便利：使用设置的快捷道具。

ドッグ	车载传送系统。
便利	使用设置的快捷道具。

战斗菜单说明

攻击	可以选择装备的武器中任意一种进行攻击，乘坐战车状态下可以使用武器更多。
乘降	可以进行人类与战车的切换。
特技	使用人物习得的技能。
道具	使用药品类和战斗类道具。
逃走	逃跑。

设施介绍

记录点：游戏中进行存档的设施。

猎人中心：了解赏金首情报，支线任务情报和领赏金的地点。

转移机器：人间传送的工具，不能携带战车，也是进入空间轨道的惟一方法。

宿屋：回复HP、技能点数和异常状态的场所。

人间装备店：出售人间道具及装备的地方。

复活装置：给死亡后的角色利用电击复活，只有初期城镇博士这里有。

战车租借店：可以租借战车，每次战斗后要缴纳50%所获金钱。

战车补给店：回复战车装甲及弹药的地方。

©2010 ENTERBRAIN. INC./CREA-TECH

战车修理店：可以回收和修理战车，回收功能可以快速找回战车并能回收底盘损坏的战车。

战车用品店：购买战车装备部件的设施，部分城镇该设施有多名人员负责不同类的装备。

特殊炮弹店：用来购买特殊炮弹的设施。

战车改造店：强化战车全部部件的地方，需要花费大额改造费来进行。

战车洗车店：洗去车辆上的油污以及一些异常状态。

人物相关

能力

每个角色都有 7 项基本能力，具体作用如下：



战斗Lv：影响战斗时白刃战的能力修正。

运转Lv：影响战车战时的能力修正。

わんりょく（腕力）：修正普通武器攻击力的数值。

たいりょく（体力）：修正防御数值。

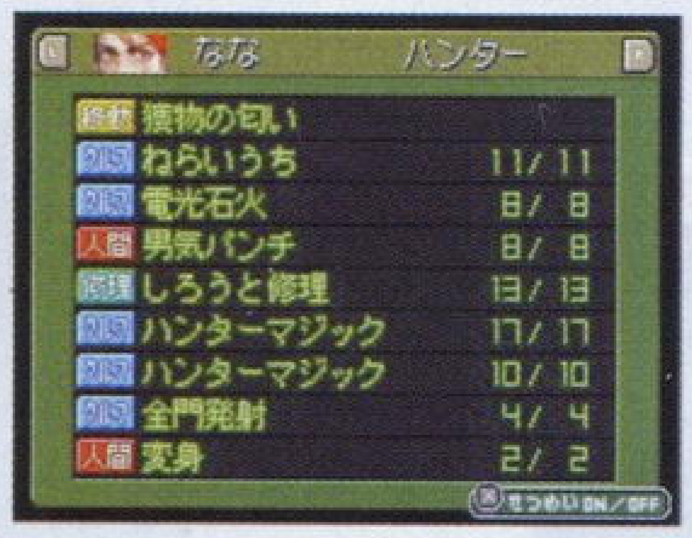
すばやさ（敏捷）：决定战斗时的攻击顺序。

男らしさ（男子气概）&毛づや（毛发度）：影响成长和某些技能的威力。

キズあと（伤痕）：角色的死亡次数。

技能

技能可以说是对付强敌的根本，在对付高难度的 BOSS 时如何搭配技能是取胜的关键。某些技能如バンチ系技能还会受到“男子气概”的影响，男性此项数值越高伤害越大，女性则相反。等级上升之后技能的使用次数也会随之增加，当某项技能次数为 0 时必须通过休息才能令其回复。



装备

人间的装备分为头、体、腕、足和装备品 5 个部分，防具不仅可以提升攻击以及防御等数值，还可以提升属性的抗性和异常状态抗性，对应属性的抗性提升到 100 以上则不会受到此属性的伤害，异常状态的抗性达到 100 则不会中此异常状态，光线的抗性达到 100 具备反射效果，可以将敌人的光线攻击弹回进行攻击敌人。装备名称旁边的“★”符号代表该装备的稀有度，数量越多道具越稀有，获得难度越高。

职业

游戏中为玩家设置了猎人、机械师、士兵、护士、摔跤手和艺人六种职业，每种职业都分为男女两种，并针对不同职业设置对应的技能，玩家要在游戏中面对不同的敌人使用不同的同伴才是上策。游戏中的同伴可以在护送女主角任务结束后前往“ヌッカの酒场”进行招募，一共可以招募两名同伴。这里比较推荐护士和摔跤手这两个职业，可以在白刃战当中达到高输出高回复，比较安全。在战车战当中机械师这个职业必不可少，其特有的各种修理技能可以保证战车的持久作战能力。

战车相关

シャシー（底盘）

底盘主要决定战车所拥有的武器数量，基本防御力和基本技能，通过“穴の改造”可以改变底盘的基本构造，从而改变搭载武器的种类与数量，每种战车都会因为底盘不同而持有自己固定的武器，这些武器是无法改造的。



Cユニット（C装置）

这个装置影响战车整体的命中率和回避率，同时可以给战车附加相应的特性，比如对付敌人密集的导弹就可以装备具有“迎击能力”的 C 装置，自己的战车有 5 门主炮就可以安装“主炮连射”的 C 装置等，正确选择 C 装置也是面对强敌取胜的关键。

エンジン（引擎）

顾名思义这是战车的核心部位，决定着战车的载重量。游戏中后期的强力武器都非常重，如果没有一定的载重量就注定和这些武器无缘了。游戏中可以买到的引擎比较好的就数“玄武タービン”，载重量和防御能力都是一流，而赏金首掉落的“メテオドライブ”也是引擎中的极品。在战斗中，如果引擎被破坏就不能继续乘坐战车，所以一定要时刻注意自己战车引擎的状态。另外，在游戏后期还可以针对某些已经将底盘改造到最高级的战车进行增加双引擎，这样可以使战车如虎添翼，面对敌人能够更加自如。

武器

武器共分为 4 类，除特殊炮弹外每种武器都有战车固定和外设，固定武器不能更换，外设只要在重量和底盘型号允许的情况下即可随意变换。

大炮：战车的主要攻击武器，杀伤性大，可以给敌人造成高伤害，针对某些战车具有的多门主炮可以附加一些连射技能让战斗变得轻松。

机枪：对抗人体的有利武器，对抗战车就显得没有威胁了，类似警车这类有机枪连射的战车可以在平时对抗杂兵时发挥极大作用。

S-E：战车的导弹发射装置，S-E 的特点是大多具备多发功能，攻击段数和攻击范围比较广，适合于群体伤害和短时间内高伤害，不过弹量的不足也是个无奈的问题。

特殊炮弹：配合在主炮上使用的炮弹（某些主炮无法使用特殊弹），每个战车都可以搭载不同数量的特殊弹，这些弹药可以起到给对手造成异常的作用，可以从不同程度上辅助战斗。

车载道具

战车专用道具，可以分为回复类和辅助类两大类，回复类主要可以回复战车的 SP 耐久值以及恢复一些战车特有异常状态，而辅助类可以给战车获得一些特殊能力（如：火抗上升、酸抗上升等）。在某些强力 BOSS 面前，这些辅助道具就会体现出他们的价值，建议可以有针对性的准备一些。

实用技术
攻略透解

TIPS 1 村庄好感度：这个数值影响“特別な依頼”的任务发生条件，在战绩菜单可以查看。

简要流程



由于整个故事是被 11 个主线任务连接起来的，所以流程就按着这个线索进行下去，途中的支线任务不进行说明，如果到攻略所述的地点没能触发主线任务，可以去做几个支线任务来推进时间触发剧情，具体细节请参照后文的“支线任务攻略”部分。

クライング・ママ

在一阵电击之后我们的主角就可以行动了，先去上边获得“iゴーグル”，之后与博士对话，再和门口的助手对话触发第一个主线任务“记忆を取り戻せ！”，在村子门口发生剧情战斗，选择主角姓名后即可离开。

ワラ

向地图北方前进来到这里，之后按照研究部分 No.1 战车的取得方法发展剧情，然后前往工厂遗迹。

工厂遗迹

进入这里之后从右边破坏的墙壁处进入内部，进入中央的屋子，从右上梯子来到这个屋子的右侧，从这里的梯子上到楼顶，即可挑战赏金 BOSS。

BOSS ユムボマ

该 BOSS 作为游戏的第一个赏金首难度自然不大，威力较高的是火焰放射，当削减 BOSS 的 HP 达到 270 的时候 BOSS 的吊车会破损，进入第二形态。第二形态全部攻击力略微上升，再次削减其 HP180 即可完全消灭 BOSS，胜利之后获得“ユムボマベ”。



ワラ

回到ワラ找シセ的父亲，选择第三项完成“ダニエルのかたきうち”的任务，剧情过后我们的主角醒来，和シセ的父亲交谈可以获得第一辆战车，之后前往南边的シエルタ町。

シエルタ

到这里与门卫对话后会被带到与ギンスキー面前，连续选择 1、2、2 之后会被主线任务“花嫁のボディーガード”，之后来到宿屋休息，次日醒来继续来到入口处找委托我们任务的人员对话开始护送任务，到达中间的据点时会进行进行休息，在这里的二楼找到コーラ，选择第二项帮她逃跑，下楼杀了一个卫兵后终究还是没能逃跑成功，次日继续向目的地进发。

加油站

途经这里时会中埋伏，主角为了保护コーラ便站出来和ドミンゲス单挑，这里是必败的，当主角 HP 为 0 后会触发剧情。战斗后经过一段时间主角醒来，在深夜コーラ会和主角讨论之后的去处，剧情后コーラ会骑走我们的摩托车，任务也变成了寻找她，早上我们便可离开这里去追踪ドミンゲス了。

PS：这里可以触发第一个结婚结局（见后边研究部分）。



◆这里可以先去加油站北方的“ヌッカの酒场”招募一些同伴，建议选择一个护士在队中，之后再继续进行主线。

クラン・コ－ルドブラッド砦

此地在地图的右下方，进入后选择突击会先和杂兵进行两场战斗，随后继续前进出现一个人。选择过去看看他们的基地之后会被带到一个秘密基地，剧情过后出来后回到左侧将剩余杂兵全灭进入上方的教堂，会遇到ドミンゲス。胜利后不要追着 BOSS 跳下去，返回我们战车的位置，坐上去从下方山洞进去阻击 BOSS，有战车的我们可以轻松解决掉他，之后得知他还有上司，袭击コーラ也是上头的意思。

BOSS ドミンゲス

这个 BOSS 每回合会攻击 2 次，电锯攻击的伤害比较大且为全体攻击，要时刻注意自己的血量。BOSS 的 HP 在 2500 左右，我方主要还是依靠主角进行攻击，护士一定要适时进行加血，不能让任何一人阵亡。

ツリシ峰



从“ヌッカの酒场”向东北走到达ツリシ峰，进入后会看到冷血党的老大坐飞机离开了这里，从他口中得知コーラ在这里出现过，剧情过后消灭挡路的几组杂兵，然后从上方离开。

ホホアナ

离开“ツリシ峰”向右走，越过山后再向下走一点就会来到这个村子，在这里的宿屋可以获得プエルト・モリ港町的情报，之后我们便可以动身前往了。

プエルト・モリ

根据之前老人的提示来到这里，和门口的女孩对话触发去崖っぷち海岸买东西的事件。

崖っぷち海岸

在买东西的时候可以打听到有个女孩住在上边的山崖，出来后不要急着离开这里，在原地站一会就会发现コーラ从上方放下梯子，コーラ看到我们很吃惊，之后将我们带入屋内，剧情后会进入女主角コーラ的主线四连任务：



①男の草むしり：清除屋外田地的全部杂草再找コーラ对话即可完成。

②男の水くみ：先找カスミ拿水桶，之后到外面的泉边取水，灌满两桶水交给カスミ后就可以找コーラ完成任务。

③男のドラム缶运び：将屋外左边的桶运到右边即可找コーラ完成任务。

④男の日曜工事：根据コーラ所指定的位置进行挖掘，都挖好后将水桶推到挖掘的位置和コーラ对话。

做完这些我们就可以去休息了，第二天早上找菜地里的コーラ对话选第二项可以接受“仕立てのいい服”的任务，之后我们要去シエルタ帮她完成这个任务。

シエルタ

来到这里和士兵对话被捕，之后顺着梯子来到最下层取得装备，坐电梯前往B6的别墅，来到B6我们先要在左边换“白色厨师装”，然后才可以自由进出别墅。在别墅2楼拿到コーラ所需的衣服后就可以离开了，从之前坐电梯的地方继续向上走就可以打开天井，给这里的船夫一些钱后就能越狱成功。出来后记得先去酒场召集同伴，之后便可回去找女主角。

崖っぷち海岸

来到这里完成任务后接受到了女主角的一个甜吻，休息一晚后便可离开。

◆此时可以去完成一些支线任务，过段时间再来“崖っぷち海岸”就会继续触发主线事件。

崖っぷち海岸

到这里进门后会发生剧情，进屋休息一晚，次日就会发现这里已经被冷血党包围了，经过几场杂兵战后カスミ将コーラ救下，并叫我们先逃跑再说。男主角和女主角作了约定后掩护她跳海逃生，而男主角自己却被后来赶到的ゲラトノス抓住了，这里和ゲラトノス的战斗是必败的，之后被带到港町的牢房中。

ブエルト・モリ地下牢

在牢房中呆一会就会触发剧情，冷血党的人带主角去见他们的上司ムガデス，之后的审问战斗中选择“吐く”就会被带回牢房中，再经过2次类似这样的审问后就会出现ミゲ前来找主角的剧情，她扔给主角一个物体，此时触发主线任务“拷问部屋からの脱出”。捡起



来吞下后又会继续被带去审问，这次选择“吐く”后屋子会发生白烟，主角变身将ムガデス击退，醒来后可以让门口的杂兵带我们取回装备。之后选择第二项叫杂兵带我们回地面即可完成任务。

◆出来后利用战车的转移装置去酒场召集同伴，再返回这里的城外就会遇到ムガデス开着战车挑战。

BOSS ムガデス

比较头疼的是BOSS的电击攻击可以随机破坏我方战车零件，战车打爆后会他会下车和我们继续较量，除了机枪攻击段数比较多以外威胁都不大，有战车的我们可以轻松取胜。

◆战胜ムガデス后可以到西沙漠寻找コーラ，并顺路完成些支线任务，一段时间后即可返回“崖っぷち海岸”。

崖っぷち海岸

来这里看到カスミ的伤势已无大碍，休息一晚准备离开时会触发女主角被一个带着很多狗的人从冷血党手中救出的剧情。

◆继续进行支线任务，再过一段时间后返回“崖っぷち海岸”。

崖っぷち海岸

来到这里发现很多狗，进门后才发现之前救女主角的人来拜访カスミ了，剧情后得知此人姓名，并邀请我们去他的家里一趟（地图上会标注出位置），此时触发主线任务“ゲラトノスを倒せ！”，休息一晚后离开。

オズマ家

来到这里叫狗让开路后就能到达上层，在这里遇到コーラ，寒暄几句后进屋找オズマ。在这里大叔会要求我们和他去一个地方，在入口处遇到了ミゲ那3人组，他们说主角的存在就是麻烦，于是直接开打。

胜利后跟随オズマ来到他家附近的一片废墟，听他讲述关于“双子の莲”的一切。剧情后オズマ让我们去エルルース找一个叫ダフネ的人，并让她用“双子の莲”将ゲラトノス引到树海来消灭他，剧情过后我们便可出发了。

BOSS ミグ、ル-シ、アトゥク、ル-シ-ズ号

他们三个人的攻击伤害不高，伤害最大的就是每个人的刀了，中了要及时回复，我们可以把重点放在战车上，消灭战车后就可以针对アトゥク进行攻击了，因为只要击毙他战斗就会结束，所以取胜还是很容易的。



エルル-ス

通过地下通道来到这里，在门口和最上方大楼前进行两次杂兵战，胜利后进入大楼。消灭门口的眼球怪后从右侧电梯到达4楼，和中央的第六部队队长的パクリエル发生战斗，注意他的三重导弹攻击就好，胜利后可以获得“IDカード”。

返回一楼，利用中央电梯来到六楼，下车走到左上角的电梯处（中间遇到的门都需要IDカード），从这里来到11层后不要急

TIPS 2 后期回收No.1战车后旁边的战车店可以购买强力引擎“玄武”，注意只有这一次机会，回收这辆战车之后就没有机会了，一定要买几个带回去。

于前进，先下去开战车，之后再从左上的电梯上到14楼。在该楼层右下会遇到一只蓝色的大老鼠，接近后开战，这个怪物会不断召唤同伴，一定要将其快速消灭，只要注意回复，战斗难度不大，胜利后获得“ネズミのIDカード”。

来到16层利用中央电梯把战车拿上来，之后从21层开始只能用战车前进，来到27层，下车从左边的电梯到28层左下角取得“队长のIDカード”后返回21层，利用电梯直接登上30层就可以了，在这里可以看见ダフネ，但是需要先和オーロック开战。胜利后下到30层找ダフネ，说明情况后她答应帮助我们引出グラトノス，之后回オズマ家。

BOSS オーロック＆オーロック号



第一战将对付他的人间形态，由于我们有战车所以很容易取胜，胜利之后他叫我们跑去楼顶，直接追过去进入第二战。战车攻击力比之前要低很多，利用主炮可以快速干掉，之后和他本人对抗时他会使用回复药一次性加满HP，此时使用武器连射能快速消灭他。

オズマ家

当众人回到オズマ家后发现晚了一步，グラトノス已经发现了这里，オズマ为了不让“双子の莲”落入グラトノス手里而跳崖喂了沙龙。グラトノス将コーラ带走并要求我们用“双子の莲”去和他交换，这时触发主线任务“スナザメ狩り”。

◆在沙漠中打沙龙直到战斗后出现“双子の莲”入手为止。

クライング·ママ

从村外的一口井下去可以见到一个老人，他将グラトノス的所在给我们标记了出来，之后前往マスドラ研找博士寻求进入方法。

マスドラ研

来到这里叫醒博士，之后选择“コイルガンで击ち出してくれ”，博士说需要12个电池才能利用磁力炮将我们发射到目标地点（打开テスラ·センサー的功能就能发现位置），下面是12个电池的详细地点：

◆ワラ村进入村庄后，来到左边完成打植物怪物的房子1楼右边的井中，在右边尽头厨师的房间内。
◆工厂遗迹上方大房间内，从右上楼梯上楼后再从右下楼梯下去，再从左下楼梯下去即可看到。
◆轨道ステーション最高处，利用中央的电梯和传送装置既可以到达。
◆右下棒球场内部消灭赏金怪后从电梯上2楼，在最左侧的房间获得。
◆地图右下冷血党巢穴下方的森林中。
◆エルルース冷血党大楼内部，15层中央。
◆进入地图左下角的一间海滩小屋，在左上角获得。
◆ブエルト·モリ港的地铁站内部，从旁边直接进入即可，无需从下水道绕行。
◆ブエルト·モリ港正下方的岛屿，利用自己的船开过来即可。
◆11号战车所在的玩具工厂，走过伪装玩具流程后跳下洞中获得（和11号战车流程相同）。
◆イービル不动产大楼一楼右侧的地上，需要从2楼绕行。
◆マスドラ研2楼的地上。

找齐后交给博士，他要求我们装备“テスラ·シリンダー”再去收集至少95%的电力，随便找一些HP高的机械系敌人打即可。收集好后找博士对话，把“テスラ·シリンダー”放到实验室2楼的中央装置中，之后去发射架桥上等待便可。

发射架桥

来到这里消灭突然出现的ミグ三人组后进入上方的门就会被传送出去了（三人组还是和以前一样不堪一击）。

◆传送落地全员伤害1000HP，进入一次ネツィブ·メラハ后从坠落点右下方的山洞炸开墙壁，返回任意城市回收战车，之后再次传送回ネツィブ·メラハ。

ネツィブ·メラハ

来到这里将一辆100吨的战车分别留在2楼和8楼的按钮上，之后在顶层取得“なぞの纸切れ”。之后从4楼左下的出口出去，沿着扶梯到达底层，之后利用升降台来到6楼外扩，在这里会与AH666バズズ交战，敌人的HP不多，比较无奈的是它总会高飞来躲避我们的攻击，胜利后继续利用外扩的扶梯前进。

来到11楼后利用这里的电梯到B1层，之后从左侧的升降台可以返回1F回收战车，原路返回升降台来到B2层，进入中心后会触发剧情，选择我们带着“双子の莲”就会和オルガ·モード进行交战。这个BOSS的难点在于她后期的变身，这个章鱼会使用全体的闪电，伤害比较大，要及时回复，多利用导弹和火焰系的武器打比较有效。

胜利之后可以在前面的显示屏按照3F~11F的顺序分别输入数字1、4、1、4、2、1、3、5、6。之后可以利用外侧升降台直接来到グラトノス面前，剧情后和女主角对话，再和グラトノス对话选择给他“双子の莲”。再找女主角的时候就会触发グラトノス操纵女主角攻击我们的战斗。

BOSS コーラ



这个BOSS的实力很强，首先她会魅惑，可以将我方角色弄到她那侧，如果全员过去那就直接战败，其次她的会心一击率很高，在多次威吓之后很容易秒杀我方队员，在攻击时不要使用全体武器，免得误伤，要切记HP保持一半以上与之战斗。胜利后没能得逞的グラトノス亲自向我们发起攻击。

BOSS グラトノス



需要注意的就是其一个名叫“实验体1313号去死”的旋风攻击，要多用护士的回复技能并辅以导弹攻击，相信干掉他还是不困难的。胜利之后グラトノス向楼上逃去，我们追过去会发现9个コーラ的克隆体，グラトノス离去后我们打碎容器将コーラ救下即可追着グラトノス前往他的潜艇

ジャガンナ-ト

追踪グラトノス过来，在一个宝箱中会发现“船长のメモ”，从中得知一组数字“29587276”，之后追到操控室在剧情后和他展开战斗。胜利后潜艇靠岸，这时我们可以出去进行最后一次补给，顺便把战车开进来。

回来后从之前交战的地方向左走，沿途中可以利用最下层右边的升降台将战车拿下来，之后放一个100吨的战车在上面就可以打开前方的门，消灭几台回转炮后会依次面对绝望ブリンガ、チュ-ブティタ-ン、机动死刑台和ヘルゲイトガ-ド这四个敌人，前两个要注意电击攻击，会破坏战车部件，后两个就没什么威胁了。突破这些防守后再将“最后の壁”击破(攻击力800以上可以造成伤害)就可以见到ジャガン与ナ-ト。

胜利后从来时的升降梯原路返回，会再次遇到グラトノス，不过此时的他只剩一个头部，可以轻松干掉他，胜利后他会再次逃跑，一路追到甲板上开始最终决战。



BOSS 破坏神座、希望炮、绝望炮

开始3个炮台的攻击频率不高，找准时间回复并且全力猛攻即可，炮台损坏后会和グラトノス再次战斗，这次BOSS会一定几率对攻击进行回避，算是比较拼运气的战斗，胜利之后BOSS再次逃跑。



BOSS ジャガン、ナ-ト

这两个BOSS中ナ-ト是核心，她会使用吹雪攻击，这招可以破坏我方战车的部件，但是几率不高，需要注意的是怪音波攻击可以直接攻击战车内的驾驶员，一旦中招要适时出来回复HP。我方进攻时不必理会ジャガン，因为ナ-ト会对她不时进行全回复，只需攻击ナ-ト即可，艰苦获胜之后会迎来最后的脱出阶段。



最终 BOSS グラトノサウルス

由于黄色头部的招式全部附带异常效果，还会高几率破坏我方战车零件，推荐开场时先干掉他，不然被他来个战车破坏＋全员麻痹那就郁闷了。干掉黄色头部后推荐消灭会回复HP的紫色头部，干掉后BOSS就毫无威胁可言了。胜利后的剧情中就会完成“记忆を取り戻せ！”和“グラトノスを倒せ！”这最后两个主线，而之后迎来的便是大结局。通关之后会继承战车改造，人物装备和等级，同时增加新的赏金怪物。



全支线任务汇总

本作的超高自由度不仅表现在整体流程的开放性，同时丰富多彩的支线任务也是原因之一，由于主线任务在流程中已经有详细介绍，所以下面将按照地点归类，为大家介绍一下本作全部的支线任务。这些支线任务也是后期触发主线任务进行所必不可少的部分，某些支线任务必须先去赏金公会将对应的“特别な依赖”看一遍才可触发，下面也会注明哪些任务需要查看特别依赖，全部主线和支线任务都可以在游戏中的“冒险ガイド”查看。

ワラ

メロウィン退治	
详细地点	ワラ内部农场中央房间内的地主。
任务流程	来到委托房间外部，将伪装的哈密瓜全部消灭即可。

ローザの願い【图001】	
详细地点	ホアキン家别墅一层左上角处的女性。
任务流程	接受任务后去工厂遗迹上方房间的内部找他的男朋友，会发现他昏过去了，给他一个回复药后离开，一会再回来会发现他又昏倒了。再次给他个回复药他会告诉主角他买戒指没钱，带着他在这里打杂兵，每次打完都会显示还需要赚的钱数，赚够钱之后就可以带着他回去找委托人交差了。

台所から来たスパイ	
详细地点	与ワラ村庄好感度到达一定的情况下和在マンホール里的イクラーニ对话。
任务流程	在ワラ内部中央农场右侧地下牢房找被囚禁的厨师，增加任务条件后去和牢头战斗即可获得钥匙，之后去找イクラーニ对话，接着找ホアキン的母亲对话即可将厨师释放。

ホアキンの逆袭（特别な依赖）	
详细地点	获得摩托车后，在ワラ门口出现的ホアキン。
任务流程	将从ホアキン这里收到的货物送给シエルタ战车店门口穿白色衣服的人即可。

シエルタ

メロンの收获（特别な依赖）	
详细地点	シエルタ旅馆的主人。
任务流程	在シエルタ的四周寻找メロウィン，一共有10只，最后一只是巨型的BOSS。

ベイビーロックの侦查（特别な依赖）	
详细地点	シエルタ西南方ブラボー桥。
任务流程	接受后来到护送女主角时与冷血党战斗的地方，剧情后返回找委托人交差即可（剧情选项随意）。

シエルタは水不足（特别な依赖）	
详细地点	完成“ぬめぬめ集め”任务后在シエルタ的卫兵处接取。
任务流程	从ワラ的战车商店购买10个“重い水”交给这个委托人即可。

权力者の犬（特别な依赖）	
详细地点	完成“シエルタは水不足”任务后继续在シエルタ卫兵这里接取。
任务流程	从正门进入内部，去2号塔内部和桌子前面的队长对话即可结束任务。

上を向いて步け【图002】	
详细地点	完成“权力者の犬”的任务后从完成者处追加。
任务流程	去3号塔塔顶和卫兵对话，之后围着围墙从上边跑一圈之后再次与他对话就可以了，之后返回找队长对话。

地下の水漏れ	
详细地点	シエルタ好感度过半之后继续在队长处接取。
任务流程	带着3个“修理キット”去下水道将需要修理的地方全部修理好即可回来与队长报告。

支配者の落とし物	
详细地点	シエルタ好感度过半之后且完成了“上を向いて步け”后继续在队长这里接取。
任务流程	在1号塔利用电梯下去后就能看到“银のネックレス”，捡到后给队长完成任务。

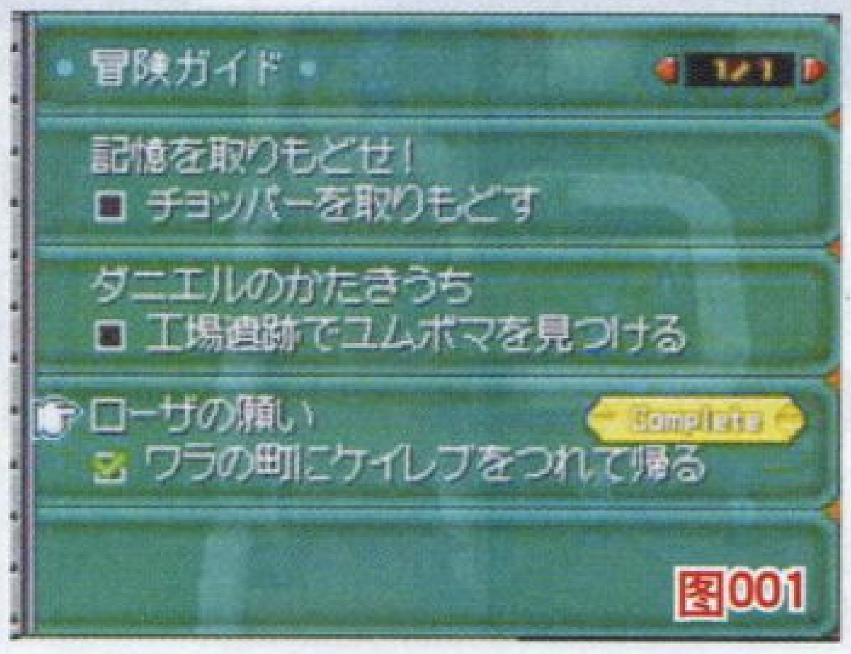


图001


图002

TIPS 3 シエルタ在护送任务失败后只要将村庄好感度提升至黄色就可以不再被抓了，同时好感度不高的时候也可以通过右侧的船只进入内部。


图003


图004

花の一日队长

详细地点	村庄好感度很高之后在队长处领取。
任务流程	去休息一日，次日再来找队长就可以完成任务。

ビ-カップ

净水装置の部品

详细地点	ビーカップ内部 3F 的男人。
任务流程	收集大量“何かの电子部品”交给委托人，共需要 3 次（任务物品在イービル不动产地下打怪刷）。

オレにお礼しろ【图003】

详细地点	ビーカップ内部 2F 旅馆旁边穿白衣服的男人。
任务流程	参照第二辆战车的取得流程。

死者の使者（特别な依赖）

详细地点	ビーカップ宿屋的主人。
任务流程	拿着从委托人处获得的货物交给ヌッカの酒场里的ネイサン。

幸せの青いワニ（特别な依赖）

详细地点	与ビーカップ南边的商人营地，和ラッキーナ对话后接受。
任务流程	去极乐谷有白骨尸体的区域，与“幸せの青いワニ”发生战斗，胜利后获得“青いワニのしっぽ”(也可以在极乐谷找商人花 1000G 购买这个道具)，将这个交给委托人就可以了。

ラスティメイデン

船底の穴

详细地点	正门进入后，和战车补给店左侧的教徒对话。
任务流程	任务要求缴纳 10 吨的废铁，先在此城市道具店购买“金属探知机”，然后在海滩探索即可找到很多。

世界を盗め

详细地点	ラスティメイデン宿屋三楼，武器库前的男子。
任务流程	任务要求我们打开全部城市里有电子锁的门，这里要先去生化坦克研究所从一只猴子手中救下女博士（具体可以参考生化战车获得部分）。坐自己的船去“テッペンタウン”右侧海上的红色网状建筑内，可以发现这只逃跑的猴子，之后将其逼入死角即可开战，胜利后选择はい获得打开电子锁的钥匙。之后要利用传送装置前往每个城市开启电子锁（注意：卫星轨道那里也是有门需要开的）。

シンボル像をはこべ【图004】

详细地点	与ハッピース教团的好感度提升后，和甲板房间内 2 楼的教主对话。
任务流程	接受任务后前往プエルト・モリ下方的第二个集装箱，和バルカン对话。他会叫我们去消灭赏金首 11 的マユラー，来到左上角的战车装备店购买装备时发生剧情，赏金怪物 11 来将店员抓走。一路追过去消灭赏金怪物（这里可以参照赏金怪物部分），胜利后再次和バルカン对话，他叫我们去收集 20 吨废铁，和之前收集废铁一样去探测，收集好了交给他，他叫我们过会再来，离开村子随便做些事情后再找到他，他会给我们一个 20 吨重的铜像，把铜像交给ラスティメイデン甲板上的士兵即可。

干上がった船（特别な依赖）

详细地点	ラスティメイデン B1F 洗车店的店员。
任务流程	任务要求带 10 吨“重い水”去交给这里洗车店的店员，和之前任务的方法一样。

ぬめぬめ集め（特别な依赖）

详细地点	旅馆旁边的酒店老板。
任务流程	要求收集 20 个“ぬめぬめ细胞”，在北方树海附近有很多怪掉。

グレートキャノンに残されし物（特别な依赖）

详细地点	城市左下角练习装死人的女孩。
任务流程	接受任务后可以去获得第二辆战车的塔里帮她收集一个“りゅう弹”和一个“てっこう弹”。

ホホアナ

掘らせてあげる（特别な依赖）

详细地点	ホホアナ的战车物品店内侧的男人。
任务流程	接受委托后利用炮击将右侧的墙击碎，等男人走过去即可完成任务。

最后のホームランボール（特别な依赖）

详细地点	ホホアナ最下层墓碑旁边的老人。
任务流程	接受任务后去“ドゥーム球场”的顶部找棒球，可以看到 5 个发光点，全部调查后给带回去交给委托人，之后拿每个球都给他看一眼，看到他想要的就会完成任务。

さらば、ウリ坊

详细地点	ホホアナ战车补给店里站在躺着孩子旁边的男人。
任务流程	接受任务后去“イービル不动产”左侧不断遇敌，直到遇到名叫“凶暴ウリ坊”的敌人为止，消灭之后返回交差。

母さんも気をつけて

详细地点	完成“体に気をつけて”任务后再找ドランク对话。
任务流程	完成前置任务后再找他，将他给的钱带给他的母亲，回到プエルト・モリ发现母亲已死，将钱交给正好出现的“赤い龟”的队长让他帮忙操办后事。返回ホホアナ将母亲的死讯告诉ドランク，之后他得知母亲已经顺利安葬，也只好继续工作，完成事业了（此处如果不帮老人安排后事则会出现ドランク死亡的结局，但是任务也可完成）。

ジャンプキャンプ

タコスをさがせ

详细地点	ジャンプキャンプ入口处挡住上桥楼梯的男人。
任务流程	接受后来到プエルト・モリ城市的杂货店即可买到所需物品，交差后可以上桥了。

プエルト・モリ

ヘンテコリンな买い物

详细地点	プエルト・モリ入口处上方的女性。
任务流程	到崖っぷち海岸门口的屋内购买“大きなペットボトル”，返回交给她即可完成任务。

赤い龟

详细地点	プエルト・モリ上方集装机箱内与赤い龟队长对话选第三项。
任务流程	接受后去拜访下层集装箱内生病的人，再去冷血党酒吧旁边的道具店内拿到药（这里需要和冷血党开战），返回交给生病的人，再去找队长对话。

悪にのものはオレのもの【图005】

详细地点	完成任务“赤い龟”后与城市东南黑色集装箱前的人对话。
任务流程	去プエルト・モリ北边的地铁站，在如图位置使用炮击打通墙壁。进去用万能钥匙打开门获取全部道具，返回将取得的道具卖给黑色集装箱外的人。

体に気をつけて

详细地点	プエルト・モリ中“赤い龟”所在所在集装箱最下侧集装箱内的老婆婆。
任务流程	要接到这个任务需要先在ホホアナ战车道具屋左侧的房间尽头找到一个叫ドランク的人，对话几次之后得知他还有母亲和兄弟住在プエルト・モリ，离开村子在进入他会邀请我们一起去酒吧喝酒，喝两次酒之后去プエルト・モリ见他的母亲，就可以接受这个任务了，之后再回去找ドランク，还是一起去喝酒，喝酒时候把东西给他，这个就任务完成了。

イ-ビル不动产

エリカのおねがい

详细地点	救出团长后找エリカ对话。
任务流程	接受任务后来到地下一层，下车搬动把手后继续前进。这里开两扇门后会遇到一个 BOSS，胜利之后打开剩下的把手到达下一层，在地下二层还是要打开全部的把手，完成后会遇到 BOSS，胜利后到左上购买“ゲンキテル Z”，返回交给エリカ完成任务。

みがくぜ！太阳电池

详细地点	救出团长后找售货机旁的コグ对话。
任务流程	接受后来到楼顶，将变黑的太阳能电池板全部清洗干净，之后将下方的开关启动即可完成。

地下工场の秘密【图006】

详细地点	完成“みがくぜ！太阳电池”任务后与コグ对话。
任务流程	在地下室给团长取药的地方继续向下走两层，第一间房间里就有药品“VM-X”，之后向里边走调查白骨可以获得“科学者のメモ”，从中得知左侧保险箱的密码为 48955，输入后打开箱子获得任务道具“新药调合のレシピ”，两样东西都拿到后就可以返回和コグ对话完成任务了。

イービルをいいビルに

详细地点	1F 火堆旁边的男人。
任务流程	在 1F 杀敌人，直到出现完成该任务的提示，之后和委托人对话即可。

がらくたを卖ってきて（特别な依赖）

详细地点	イービル不动产一楼门口绿衣服的人。
任务流程	把门口箱内的“がらくた”全部卖给他指定位置的人（他会给我们标记），卖出后回来交差即可。

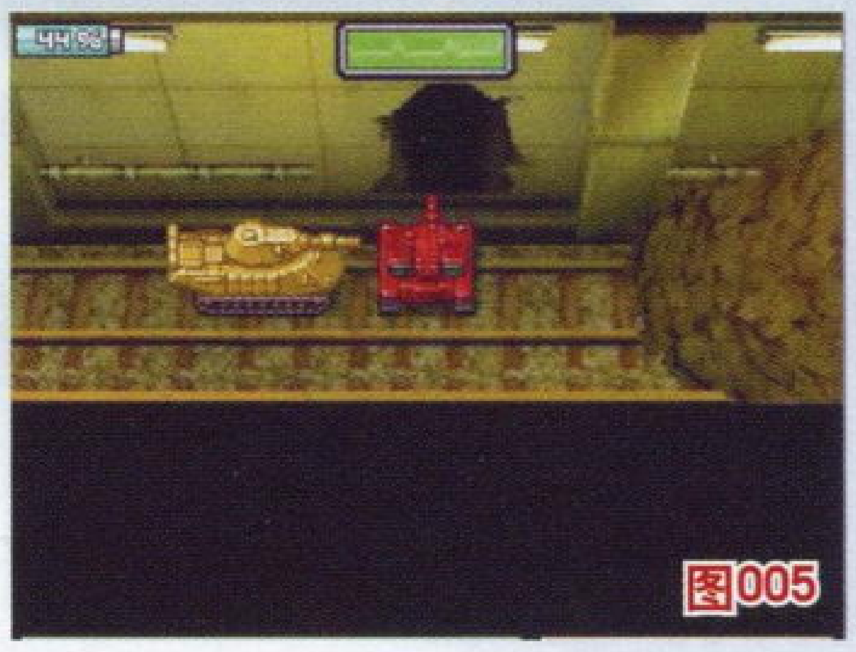

图005


图006

改造屋をさがして（特別な依頼）

详细地点	イービル不动产一楼门口绿衣服的人。
任务流程	接受任务后需要依次前往ブエルト・モリ的地下停车场、テッペンタウン 4F、エルルース地下通道这三处地点和改造师对话。

変わった木がほしいの（特別な依頼）

详细地点	2F 的エリカ。
任务流程	到极乐谷收集“変わった枯れ木”，需缴纳两次，分别要 20 个和 40 个。

アーチストをさがして（特別な依頼）

详细地点	イービル不动产一楼门口绿衣服的人
任务流程	接受后去找“グレートキャノンに残されし物”任务的委托人，对话选择“我需要寻找一名很漂亮的艺术家”后她同意跟我们去イービル不动产，之后带回完成任务。

キラキラのクルマに乗ってきて（特別な依頼）

详细地点	2F 的エリカ
任务流程	去エルルース改造战车的地方和墙角的一个老人对话，从地下自动贩卖机处购买“プラチナスプレー”，交给他后会帮我们喷漆。此后这里可以喷各种颜色，拿给エリカ看下我们的战车就可以完成任务。

サイドウェイ

高速のレクイエム

详细地点	城镇右上的工作人员。
任务流程	具体流程请参照全战车资料中的 No.09 战车。

レッド・スワン（特別な依頼）

详细地点	サイドウェイ镇中央的红色轿车内的孩子。
任务流程	前往サイドウェイ镇北边的沙漠地带消灭一只红色的沙龙。

テッペンタウン

ホートー息子をさがせ

详细地点	テッペンタウン 2F 卧病在床的老人。
任务流程	去サイドウェイ镇右上方和他的儿子，告知他父亲要见他，之后返回这里就会看到父子相见的情节，之后完成任务。

すごしやすい部屋【图007】

详细地点	在テッペンタウン睡觉时选择“松房间”，之后询问事情时触发。
任务流程	从旁边的楼梯上去，在经过几个蔓藤的房间后会发现一个豹子形状的敌人，胜利后返回和宿屋的人对话，他会邀请我们免费住宿，次日再找他就能完成任务。



亡灵ギャンブラー（特別な依頼）

详细地点	2F 酒场音乐机旁边的男子。
任务流程	先在酒场缴纳一定的费用请整个村庄的人喝酒，之后休息一晚，次日再找这个音乐机旁边的男子就可以接受任务。在收取了我们 5% 的情报费后，了解到应该去沙漠西北角的デスベガス。在这里玩一会游戏机后再退出来就会遇到所谓的亡灵，消灭后捡起掉在地上的高额金钱就可以返回了，找到委托人完成任务。

マスドラ研

鸟

详细地点	首次来マスドラ研究所的博士处。
任务流程	在研究所周围消灭 10 只“极乐ボンバー”的怪物，这怪物有点类似于海鸥，打完之后找博士完成任务。

エルル－ス

あなたなしではいられない（特別な依頼）

详细地点	与エルルース记忆中心旁边的蓝颜色衣服男人对话。
任务流程	先去エルルース的地下通道，在城市中心的第二个通道右下角会发现两个冷血党在调戏一个女孩，上前帮她解围后她便会回到エルルース的记忆中心，之后和她交谈发现她不是负责记录的女孩，之后和旁边的蓝衣服男子对话后再次和女孩对话。之后前往宿屋上方的服装店（调查水井进入），和她的妹妹对话后记忆中心的女孩就会更换，返回和蓝衣服男子对话即可完成任务。

痛みを止めて（特別な依頼）

详细地点	エルルース战车补给店上方大楼地下一层的护士。
任务流程	去エルルース的地下通道，在距离城市中心的第三个通道内有一个卖药的老婆婆，买够 30 个任务药品后回去交给护士即可。

ワナナパ二研究所

キーマンをさがせ

详细地点	研究所 B2F 电梯附近的研究员。
任务流程	按左上的 1 号温室、右上的 2 号温室、左下的 4 号温室的顺序和研究员对话，再从 4 号温室右上的出口缺口处来到室外，与 4 号温室屋顶的研究员对话，接着来到拿 12 号战车所需道具“ハートチューブ”的地方与研究员谈话获得钥匙，最后返回 B2F 开启上方的门完成任务。

クラン・コ－ルドブラッド山砦

カカシの知らせ

详细地点	“煮えのカカシ”教团的团长。
任务流程	来到这个山砦会首先被“煮えのカカシ”教团的人拉到他们的秘密基地中，他们的团长会给我们一个联络的工具，同时会触发此任务，当完成了主线的“拷问部屋から脱出”的任务和消灭了赏金首ドミンゲス后进入任一城市即可遇到“煮えのカカシ”的通讯员，告诉他们内部出现了叛徒，之后再次返回这里的教堂即可与叛徒进行决战，交战方式和打赏金首ドミンゲス一样，也是一场人肉战和一场战车战，胜利后就可以和秘密基地的队长交差了。

ゼインの行方

详细地点	离开“煮えのカカシ”秘密基地时与门口拉我们来这里的人对话。
任务流程	在完成了“カカシの知らせ”任务后去找秘密基地洞口的人对话，之后去シエルタ和トレド对话。之后前往极乐谷左边的一个废墟，调查的白骨获得照片，将照片拿给秘密基地门口的委托人即可完成任务。

メリーアンのために

详细地点	消灭赏金首ドミンゲス的人形态后与教堂的メリーアン对话。
任务流程	去ワラ找シセ对话，然后到ラスティメイデン宿屋 2F 最左边的房间找她的叔叔，选择已经报仇了的选项完成任务。

ドゥ－ム球场

シルフィード救出作战

详细地点	门口狗洞旁边的人。
任务流程	先用战车的主炮破坏掉左侧墙壁来到三楼，将右侧窗边的快捷扶梯放下，之后通过通风口来到楼顶，叫下面扶梯附近的胖子上来。跟随他到屋顶后他说绳子太短了没办法利用绳子下到屋内，去ワラ买一些“デニムのつなぎ”交给他制作绳子，之后下到内部见到狗狗会发生怪物袭击事件，轻松解决后打开大门找委托人完成任务。

ナインを倒せ（特別な依頼）

详细地点	与帮我们做绳子的人对话。
任务流程	进入棒球场内部消灭 10 个可见敌人。

クラウドゴンを倒せ

详细地点	棒球场内戴头巾的男人。
任务流程	先去极乐谷收集 30 个“変わった枯れ木”，回到棒球场交给委托人点火。从上方的电梯来到 3 楼的控制室，这时会发生赏金首クラウドゴン来熄灭火堆的事件，此时按下开关将棒球场顶棚关闭防止他逃跑，胜利后和委托人对话即可解决这里全部事件。

其他部分

せめて安らかな眠りを

详细地点	地图中央树海最上方的トレーダーキャンプ内的人。
任务流程	到ブエルト・モリ或シエルタ购买驱除蚊子的“カトール”20 个。

夜雾に消えた婚约者（特別な依頼）

详细地点	ジャンプキャンプ西南的帐篷里的女人。
任务流程	接受后拿着“手纸の束”来到位于“ブラボー桥”下方沙滩的洞窟内选第三项交给老人即可完成任务。

オレはご主人様だ

详细地点	“ヌッカの酒场”北西方的“クマの建物”。
任务流程	具体方法参见 12 号战车的取得过程。

ミュートのねがい

详细地点	テッペンタウン上方的ミュート族领地（只能步行前往）
任务流程	先和中央的人对话接任务，之后上楼将地图中央的蓝色怪物消灭。





TIPS 4 战车的改造要尽量朝着对触发战车特性的方向去改，比如警车可以改 5 机枪，No.1 的摩托可以多改 S-E 等，不要乱改导致战车特性的浪费。



全战车入手方法



系列传统的战车这个元素在本作同样也有着很高的比重，造型各异的 12 辆战车每辆都有着自己的特点，同时也具备着五花八门的特殊能力，战车的能力取决于玩家如何改造这些战车，不同人改造出来的战车性能也各不一样，下面就介绍下这 12 辆战车的入手方法。

NO.1 チョッパ-

这个战车是主线剧情入手的，游戏开始来到ワラ向右走就能看到一对父女在打捞落水的摩托车，捞上来时发生意外，救下少女シセ，之后选择第一项，了解到她没有受伤之后，她的爸爸便把主角带到了自己家进行款待，自由行动后和门口的シセ爸爸对话可以了解到摩托车的一些消息，点击摩托车可以查看其状态，但是在要离开的时候由于没有足够的金钱买下于是被シセ的爸爸说留下来过夜，和シセ对话后选择第一项即可，次日醒来到屋外找父女二人对话，选择第二项答应做猎人后，就可以去工厂遗迹的顶层打赏金首 05 了，这里不多说（具体参照赏金首部分），胜利后回去找シセ的父亲对话选择第三项，在此休息一晚后次日早上临走时就会获得这辆战车。

※发展到护送コーラ的剧情后这个战车会被她抢走，暂时不能使用。要来到“ジャンプキャンプ”的桥上用大于 10001G 的价格赎回。

NO.2 パトカ-

在ビーカップ接受了“オレにお礼しろ”任务后向左下方走到达指定地点，进入设施后会看到一名女性和一名机械师，剧情后他们离开，开始的门处选择 help，然后再选择第四项即可开门。进入后走左边上楼，调查右上角的书架拿“技术部员の日报”，从中获得密码后再向上出屋子到后边的电源管理室，用密码开启里面的门，恢复电力后从刚才取得日报的房间右侧下去，左下角的骷髅处选择调查军服可以获得“大佐のIDカード”和“セピア色の写真”。返回之前两扇需要认证的木门面前使用 IDカード并选择 ON 即可将门打开，有战车的房间内会遇到门口的机械师，连续选两次第一项后进入战斗，轻松解决他后我们就可以将旁边的战车拿走了。

NO.3 モトクロッサ-

在极乐谷中其中一个可以进入的区域会发现一具白骨，在这个地方下车后调查绳索，将绳索拉到一半之后会发现东西相当重，之后坐上战车继续牵引就会发现这辆战车，能力不如主角第一辆摩托强力。

NO.4 MBT77

“ビーカップ”下方可以遇到一辆在野外移动的战车，连续对话两次进入战斗，胜利之后这个敌人就会作为战车加入我们，我们必须先将它拖回去进行修理才可以使用。

NO.5 R ウルフ

刚到“ラスティメイデン”城市时可以在战车补给店下方用 3WG 购买，如果此时没有这么多金钱而去触发了这个城市甲板的“ハッピー教团”誓师大会的话，那么这里的战车价格就会变为 100WG，此时要到左边第一间屋子花 1000G 加入“ハッピー教团”，这样再找店主买这个战车的时候就会变回 3WG 了。



NO.6 スカウタ-

树海右上角如图位置使用“金属探知机”后发现，调查后获得。

NO.7 バイオタンク

生化战车在“イービル不动产”向北一个叫“バイオキングダム”的地方，到这里后需要先下战车，顺着蔓藤爬上二楼，这里会遇到一只喷火的猴子要骚扰女博士，干掉猴子后可以找女博士去做生物战车了，缴纳对应量的“マンモス”和“ぬめぬめ细胞”后既可获得。

※制造时第一项是选择生化战车的外形“マンモス”（猛犸象）、“ビートル”（甲壳虫）、“タコ”（章鱼）和“トリケラ”（角龙）；第二项是决定生化战车的颜色，不同生物备选颜色不同；第三项是性格，决定第一固定主炮的属性和能力，详细见下表。此外，生化战车的等级提升到一定的级别就会对自己的能力进行强化，武器装备数也会有所增加，后期绝对是强力角色，建议重点培养。

すなお	加农炮类型
まっすぐ	光线系
クール	冷冻系
あつい	火焰系
空气よめない	毒属性
うるさい	音波系
おこりっぱい	电气系
がんこ	弹药数无限制，初始能力 -100

NO.8 ツング-スカ

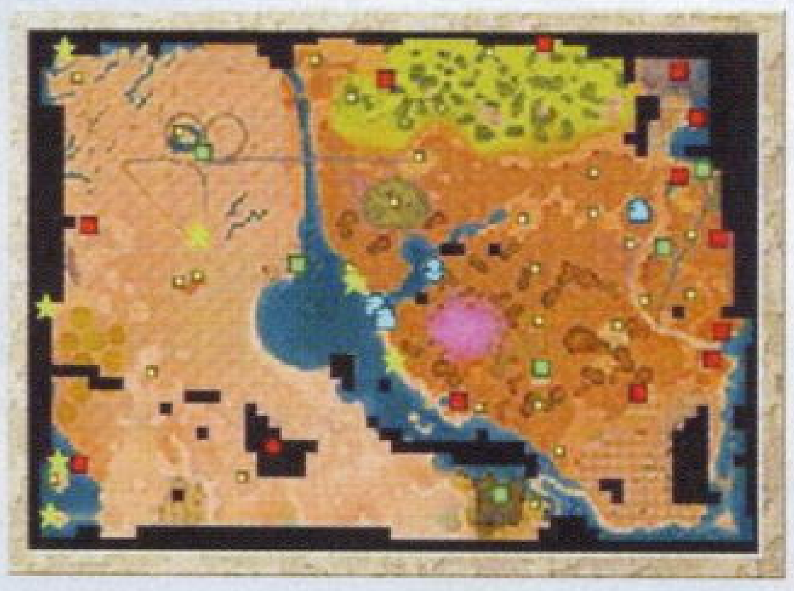
在“ホホアナ”利用右边的传送装置到达最下层，在左侧山洞内利用炮击破坏墙壁 10 次即可获得，注意从第五次后墙壁的颜色发生改变，同时也会变得坚硬起来，中途建议回去给战车补给一下再继续拆墙。

NO.9 サイファイ

首先在赏金猎人公会获得赏金首スピードキング的消息，来到“サイドウェイ”接受“高速のレクイエム”这个支线任务，到“ジャンプキャンプ”买一个“ロケットブースター”，来到“プエルト・モリ”北方的地下铁站，在里边打红色的油桶型敌人取得

“ロケット燃料”，之后就可以去找赏金首了。这个赏金首出现的条件是在我们切换区域的时候随机出现，建议在“サイドウェイ”这里来回切换，当看到地图中央的高速架桥上有个红点即可，遇到它后它会逃跑，我们使用“ロケットブースター”就可以追上它，选择第一项进入战斗，它的武器威力不是很大，但是它HP不多时会逃跑，利用一齐发射、电光石火等技能可以很有效的在短时间内给予大量伤害，胜利后回到委托人处向他报告，之后他会给我们一张“名なしからの手纸”并叫我们交给“ブエルト・モリ”战车租赁屋的店员，回到港口交给最里侧战车商店的女孩，之后她便会打开车库的门将9号战车“サイファイ”交给我们了。

NO.10 ソイヤウォ-カ-



在如图“★”所示位置分别收集此战车的7个零件后返回ワラ和シセ的父亲对话后他就会帮忙制造。

上半身：地图左下角的小岛上
左半身：地图最左端中央位置
右半身：“マスドラ”研上方
左前足：“ブエルト・モリ”左上方的沙漠，通向“崖っぷち海岸”的道路上
右前足：“ラスティメイデン”下方的海岸
左后足：地图左上角
右后足：“サイドウェイ”下方

NO.11 ラスプ-チン

在获得10号战车左半身的上方山谷中，有一片石头包围的地方，在这里使用“金属探知机”可以发现一个井口，进入后发现是一个解谜的地方，从第6个出口跳下来进入玩具工厂。走上传送带，此时要根据显示屏上的要求进行组装：如果是显示屏上是狗玩具，走上、中、中的传送路线；如果是显示屏上是熊猫玩具，走中、下、上的传送路线；如果是显示屏上是企鹅玩具，走下、上、下的传送路线，之后一路前进，可以遇到一个BOSS，使用摔跤士可以轻松解决，胜利后向前走就可以看到这辆战车了，取得后从升降台回到地面即可。

NO.12 ディノヒウス

首先来到“ヌッカの酒场”北西方的“クマの建物”，在这个粉色小熊建筑门口选择“ご主人样”就会触发“オレはご主人样だ”的任务，去地图左下的“ドールハウス”里见到博士，交谈后去“ドゥーム球场”的下方的小熊建筑，在屋后面可以获得“Xチューブ”。



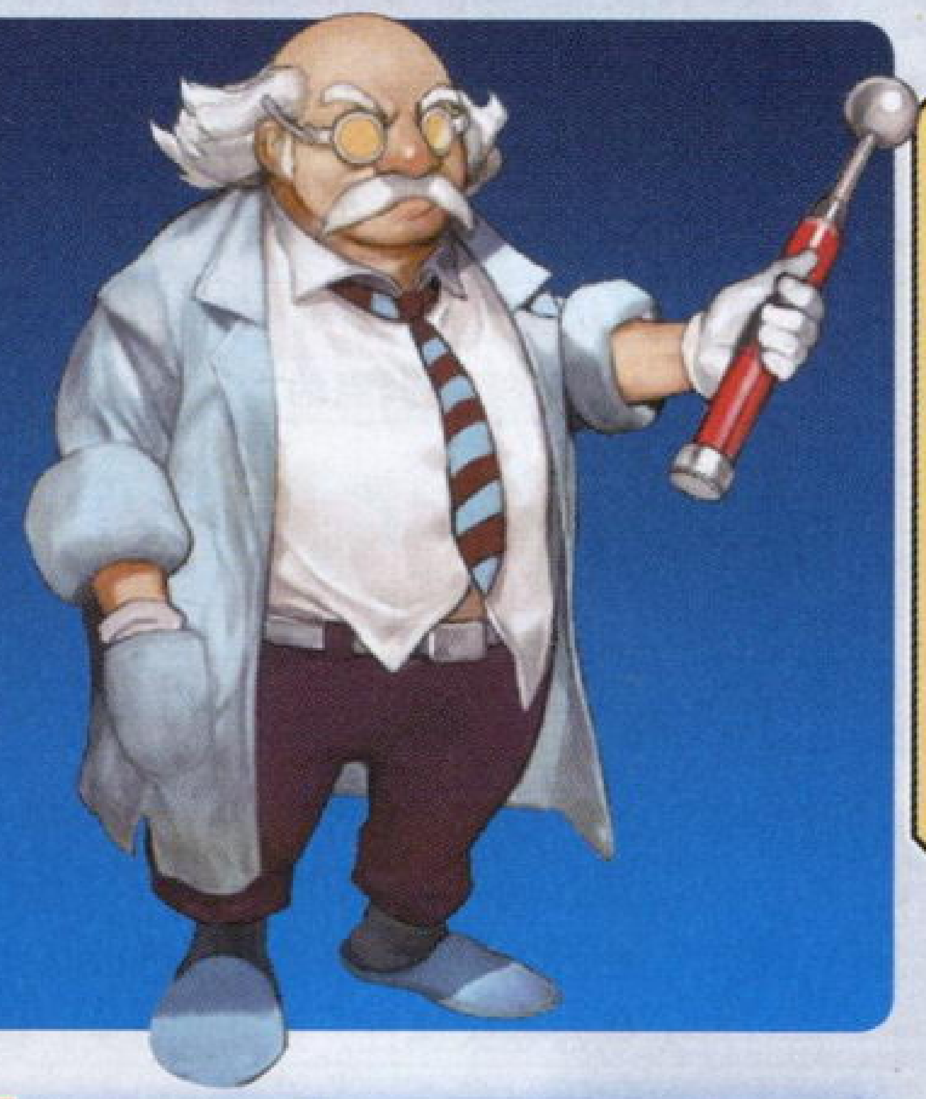
从右边浅滩来到“ドゥーム球场”上方的洞穴，在这里得知需要用钻头才可以打开挡路的石头，我们可以用自己改造的战车装上钻头，也可以去战车租赁店租借10号战车，利用钻头通过这里后会遇到一面坚硬的墙，用电磁系主炮可以将其打破，走出山洞再向上走就可以来到“ワナナバニ研究所”了，在这里门口选择第二项、第三项、第三项开启大门。

先从左上的温室进入右侧的通道，从中央的门出来向右走就会发现一口井，下去就会看到传送装置，传送装置旁边的宝箱中可以获得“ハートチューブ”，之后返回博士那里将两个芯片交给他，按照右眼“Xチューブ”左眼“ハートチューブ”的设计给小熊装上后即可返回最开始接受任务的建筑处，在门前对话打开门，里面就是我们要找的12号战车（三个小熊建筑位置如图“★”所示）。

全赏金首指南

作为系列传统的赏金首在本作里也得到了保留，游戏中一共给玩家准备了30个赏金首供玩家挑战，这些赏金首特点各异出现方法也不尽相同，有些甚至要2周目才会出现，相信追求完美的玩家都会不惜一切代价将他们全击破吧，下面就来逐一介绍一下这些赏金首。

※下面掉落物品用红字表示的为稀有道具，掉落率均为1%~3%，这些道具十分强力，建议利用S/L多刷几次。



NO.1 ユムボマ

出现地点	工厂遗迹
赏金额	2000G
掉落物品	何かの电子部品、赤いパイロン、ユムボンベ
要点提示	无难度，注意刷一下“ユムボンベ”的话前期很好用。

NO.2 ベヒム-ス

出现地点	シェルタ下方
赏金额	3000G
掉落物品	铁くず、铁の鹿ツノ
要点提示	白刃战会击退队员强制结束战斗，租借辆战车就可轻松消灭。





NO.3 超流动デカプリン

出现地点	极乐谷内部随机
赏金额	7000G
掉落物品	てつくず、レアメタル、超流动コア
要点提示	此时应该具备3辆战车了，注意它的单体攻击就好，难度不大。

NO.4 ドミンゲス

出现地点	クラン・コールドブラッド山砦
赏金额	9999G
掉落物品	ドミン毛、ドミンゲスガン、ジェットチェーン
要点提示	剧情BOSS（参考流程部分）。

NO.5 サルモネラス

出现地点	ヌッカの酒场东北
赏金额	15000G
掉落物品	何かの电子部品、サルキャノン、サルモネラポッド
要点提示	共两个形态，第一形态需要注意“痛恨の一发”，第二形态没什么威胁。

TIPS 5 游戏后期的主线任务都需要每隔一定时间才能触发，这种时候我们可以先去做做支线消磨时间，这也算是强迫我们主线和支线交替进行的手段吧，不过在野外杀敌练级也是可以消磨掉这段时间的。

NO.6 クラウドゴン

出现地点	ドゥーム球场内部
赏金额	30000G
掉落物品	云の素、强力云の素
要点提示	BOSS 的攻击会心率相当高，弱点是光线系和火系武器，带上这些去打比较有利。

NO.7 火星クラゲ

出现地点	ラスティメイデン西部的水上
赏金额	22000G
掉落物品	何かの电子部品、宇宙ボンバー、火星バースト
要点提示	从ラスティメイデン坐自驾船将其引到海滩上，再坐上战车去打就会容易很多，弱点为雷属性。

NO.8 アクアヒドラ

出现地点	树海右上洞窟内侧最深处
赏金额	17000G
掉落物品	ヒドラの一滴、ヒドラウォーター、ヒドラエキス
要点提示	进入洞窟要击破岩石从下方进来，瀑布的场景比较暗，下行的道路在最左边瀑布，之后就可以开战车找 BOSS 了，真身在最深处的瀑布中，敌人弱点是火属性，并且会再生，建议利用全体攻击一起消灭。

NO.9 バオ-バ-ブンガ-

出现地点	イービル不动产右侧
赏金额	13000G
掉落物品	毒ガス弹、バオーバーシールド、バオーバーすりこぎ
要点提示	BOSS 会召唤带有中毒效果的怪物，打的时候尽量集中攻击 BOSS，之后再杀召唤出来的怪物。

NO.10 ヨ-ジンボ-グ

出现地点	イービル不动产地下 3F
赏金额	18000G
掉落物品	ヨージンブーツ、ヨージンビーム
要点提示	BOSS 会使用附带燃烧状态的"火焰剑"，HP50% 以下可以攻击 3 次，建议带着抗火的战车来打。

NO.11 マユラ-

出现地点	ブエルト・モリ地下水道
赏金额	13000G
掉落物品	ぢかたび、サングラス、マユラー绒维
要点提示	HP 只有 4000，而且对火的耐性极低，它的触手可以抓我防队员，利用护士的注射器可以解救回来，针对弱点属性猛攻即可。

NO.12 ガウ-マン

出现地点	消灭マユラー后在ブエルト・モリ地下铁路出现
赏金额	15000G
掉落物品	ガ羽、ガ帽子
要点提示	消灭マユラー后去ブエルト・モリ的公会打听情报后就能到地下铁路开战了，它弱点是火和毒。









NO.13 アルメイダ

出现地点	クラン・コールドブラッド山砦
赏金额	44444G
掉落物品	回复ドリンク、アルメイダ・クロー、アルメイダ・ベスト
要点提示	就是比赏金首 04 的ドミンゲス多了些异常状态攻击，战法和之前相同。

NO.14 カジキエフ

出现地点	テッペンタウン右侧海上的摩天楼地下
赏金额	28000G
掉落物品	スーパーレアメタル、キエフォニックス、カジキエフ Mk50
要点提示	打开摩天楼底层的开关后就可以遇到，HP2000。战斗中会按顺序使用鱼雷→ミサイル→真空波→ビーム→突进のローテーション，其中最后一招会无视防御造成 1000 左右伤害，弱点是雷。

NO.15 ムガデス

出现地点	ブエルト・モリ地下牢及村庄外部
赏金额	40000G
掉落物品	カーボンナノ触角、ムガデストーチ、マグナムガデス
要点提示	剧情 BOSS（参考流程部分）。

NO.16 スピ-ドキング

出现地点	サイドウェイ右侧的高架桥随机出现
赏金额	55500G
掉落物品	ハイテクスクラップ、セナ 2022、メテオドライブ
要点提示	参考 9 号战车取得流程。

NO.17 冥界エクスプレス

出现地点	サイドウェイ左下方的铁路线随机出现
赏金额	45000G
掉落物品	フェノミナン、冥界の车轮、灵子キャノン
要点提示	战斗分为三阶段，会根据受到伤害以正面→背面→正面的顺序切换，每次切换 BOSS 的攻击力都会提高很多，推荐搭配导弹迎击装置，弱点是雷属性。

NO.18 カミカゼクイ-ン

出现地点	テッペンタウン最下方的沙漠
赏金额	70000G
掉落物品	モンロー爆药、あぶない导火线、神风ハイヒール
要点提示	HP 只有 3500，但是防御力很高，想要消灭它必须靠会心一击，敌人攻击基本都附加异常状态，要及时解除，由于它 HP 一半以下就会逃跑，记得使用"セメント弹"阻止。

NO.19 オ-ロック

出现地点	エルルース最上方大楼
赏金额	60000G
掉落物品	まんたんドリンク、黑钢の锁、猛牛骂流管
要点提示	剧情 BOSS（参考流程部分）。

NO.20 スクラヴ-ドゥ-

出现地点	マスドラ研右侧废品场附近随机遇到
赏金额	50000G
掉落物品	てつクズ、ハイテクスクラップ、ヴードゥーバレル
要点提示	出现率极低，BOSS 除了实弹攻击外其他攻击都无效，本体 HP 约 10000 左右。

NO.21 アメ-バブラザ-ズ

出现地点	ツインタワー右上房间的R层
赏金额	22000G
掉落物品	ぬめぬめ细胞、ドクンドクン细胞、ヒーリング细胞
要点提示	敌人为三合一共同体，上面的会喷酸、中间的会让人体麻痹、下面的会音波攻击，HP不多时使用全回复药即可，弱点是火和雷属性。

NO.22 ギガンテリオン

出现地点	恶党ミュージアム右侧海滩
赏金额	75000G
掉落物品	テリオン炮、ギガンガン、闪光迎击神话
要点提示	敌人的特点是攻击和防御极高，加上攻击不是多段攻击就是范围攻击，难度比较大，建议使用光线系武器战斗。

NO.23 AH666バズズ

出现地点	ネツィブ・メラハ6层外扩
赏金额	66600G
掉落物品	何かの电子部品、666バズーカ、666スウォーム
要点提示	剧情BOSS（参考流程部分）。

NO.24 オルガ·モ-ド

出现地点	ネツィブ・メラハ地下二层
赏金额	90000G
掉落物品	オルガのメガネ、オルガのダイナモ、蒸着アーマー
要点提示	剧情BOSS（参考流程部分）。

NO.25 ダイコンデロガ

出现地点	ワナナバニ研究所右下温室
赏金额	50000G
掉落物品	投げやすい石、ダイコンデロガの叶、ダイコン棒
要点提示	在控制室选择雨天再选晴天后就会出现彩虹，此时和他交战就不会逃跑了，HP8000左右，战斗中会不断回复HP，弱点火属性。

NO.26 凶鸟デスデモ-ナ

出现地点	地图北部
赏金额	130000G
掉落物品	アホウ手羽、金色のトサカ、デスデモナ震动炮
要点提示	HP约8W，建议将等级提升到70级以上再来，敌人光线免疫且攻击力较高，攻击的时候推荐使用音波攻击。

NO.27 アラモ=ジャック

出现地点	シエルタ城外的机器人（2周目限定）
赏金额	250000G
掉落物品	ジャック未完成炮、ジャックアローン、ジャックスイーパー
要点提示	BOSS分为防御模式、蓄力模式和攻击模式，防御模式时可以利用火焰属性进行攻击，当损伤到一定程度时就会进入蓄力模式，这个模式下BOSS会自动回复HP但不会攻击。当蓄力2回合后会变为攻击模式，会使用各种大范围杀伤的激光攻击，很棘手，队中一定要配备工程师，不然战车没了就没法打了。





NO.28 ダイコンデロガ2

出现地点	ワナナバニ研究所右下温室（2周目限定）
赏金额	100258G
掉落物品	投げやすい石、ダイコンデロガの根、ダイコン棒
要点提示	打法和25号赏金首基本一致，只是扎根的次数更加频繁，比较考验短时间内的输出能力。

NO.29 土星クラゲ

出现地点	マスドラ研北部对岸的沙漠随机遇到（2周目限定）
赏金额	150000G
掉落物品	何かの电子部品、土星フリーザー、土星バースト炮
要点提示	敌人HP约4W，每回合攻击2~4次，会自动修复损坏的部件，其导弹激光和炮击均为多段强力攻击，要应对它除了高输出的武器外还可以装备光线抗性100%的道具。当敌人要使用光线的时候可以利用反射消耗BOSS大量HP。

NO.30 ギガンティ-ガ-

出现地点	エルルース左侧随机遇到（2周目限定）
赏金额	212121G
掉落物品	安全おまもり、ティーガートロン、闪光迎击神话
要点提示	22号赏金首的强化版，打它的话建议升到满级再来，而且务必带着工程师保护战车，战车如果没了BOSS可以在一回合灭掉护士这种防御低的角色。打它一定要有高连击数的武器，同时做好打持久战的准备。

全结局触发条件

コーラと驱け落ち

剧情发展到“花嫁のボディーガード”任务进行的时候会出现冷血党劫持コーラ的事件，此时依次选择“だいじょうぶだ”→“觉えてる”→“事情を话す”→“ウソじゃない！”→“はぁ???”→“コーラをつれて逃げる”→“この世の果てまで逃げてやる”→“ああ、いいぜ！”→“しちゃおう！”后就会触发带着女主角コーラ回去结婚的结局了，这也是游戏最快达成的一个结局。



シセと结婚

当剧情发展到护送コーラ失败后，返回ワラ与シセ的父亲对话，依次选择“シセは元气?”→“いいとも！”→“いいとも！”→“いいとも！”之后就可以带着他的女儿结婚去了，这算是游戏半程可以触发的一个结局。

正常结局A

当剧情发展到可以开战车去“ジャガンナート”进行最终决战时，如果不回“崖っぷち海岸”见カスミ就会让コーラ留存在队中，之后在“ジャガンナート”消灭最终BOSS后会发生与コーラ的会话剧情，随后进入结局A。

正常结局B

当剧情发展到可以开战车去“ジャガンナート”进行最终决战时，回到“崖っぷち海岸”见カスミ就会让コーラ留下照顾カスミ，之后在“ジャガンナート”消灭最终BOSS会自动进入结局B。

TIPS 6 三只战犬的位置分别在“ヌッカの酒场”东北、北方树海的右上角、“サイドウェイ”右侧帐篷内的老人给予，取得后可以在“ヌッカの酒场”进行更换，每次收服新狗时都要求队中不能有狗。



主线通关时间：25 小时左右

文 DF 美编 木仙

幻想传说 换装迷宫 X		NBGI/Bandai Namco Games	角色扮演
PSP	テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン X		日版
	2010 年 8 月 5 日	1 人	5480 日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

本作作为换装迷宫的新作，继续保持了换装迷宫一贯特色，男女主角一共多达20种的职业，每种职业的操作手感都截然不同，让人从头至尾都不会对战斗感到枯燥。新加入的怪物育成系统更是可以将BOSS级敌人也收入麾下，可谓是乐趣十足。剧情衔接自《幻想传说》，当看到众多老面孔登场定会让老玩家感慨万分。同时还收录了《幻想传说》，让怀旧的玩家能够再次重温当年的感动。

系统说明

换装

菜单中的“コスチューム”一项，选择不同的服装即可变成对应服装的职业，并具有该职业的战斗特性，但是要通过积攒CP，提高熟练度才能开放该职业的更多专属技能。迷宫中换装必须在存档点上才能进行，或者在迷宫中使用“フィッティングマント”的消耗道具进行。同一个系列的3个等级服装的技能是共通的。大部分换装可以在流程中击败BOSS后获得，迷宫中也能捡到，此外还有分支任务及输入密码也可以获得一些特殊换装。



战斗

○：普通攻击，加方向可以实现不同方位的攻击，中期学会“8 スロットシステム”，可以更改为术技。

×：术技攻击，加方向可以设置不同的术计。普通攻击后可以接术技攻击，某些术计攻击后还可以再接术计攻击，形成一套连招。一些职业升级后还可以习得增加术技连接数的技能。进入术技菜单还能按□设定电脑操作的角色的术技的开/关，这样可以让电脑控制的同伴只使用想用的术技攻击，进入自己的术技菜单，按 START 键还能将滑杆的四个方向设为他人的技术。

□：防御，按□可以防御敌人攻击，□+↓则是防御魔法攻击（攻击前需要吟唱）的。而按□+←/→可以做出向前或后的大踏步，可以绕到敌人身后或躲开敌人攻击，利用敌人攻击后不能行动的瞬间制胜，从敌人后方进行攻击可以使敌人的僵直更严重，更容易对敌人造成连击。一些职业还能学到冲刺带攻击判定的技能，可以把敌人撞飞。

十字键←/→：跑动

十字键↑：跳跃。

EBG 槽：主角头像旁边的是 EBG 槽，执行攻击敌人、受伤害、吟唱法术及发动法术等一系列行动后会涨高，而发动术技、防御敌人攻击时会降低。数字低时防御会上升，高时则攻击上升。中期能将 EBG 槽升级到120%，战斗中超过 100% 按 L 键进入 OB 模式（オーバーブレイブモード），移动力攻击力等等能力都会提高，此时感情值迅速减少，减到 0 则该模式解除，如果在发动时能一直攻击敌人增加 EBG 值则可以使发动时间延长。发动 OB 模式后如果掌握有秘奥义，再按 L 键就可以发动秘奥义，如果有多个秘奥义，会根据 EBG 槽的余量自动选择秘奥义。



战斗中按住 R 键可以观看目标敌人的信息，加←/→可以切换目标，加○切换目标模式，加↑是全体人员向操作者位置集中，加↓则是什么也不做。如果点击 R 键则自动将目标切换为离自己最近的敌人。按△键打开菜单后，SELECT 键切换操作角色的操作模式，L 键切换操作角色，R 键切换摄像机类型。

伤害的颜色：敌我受伤时都有伤害值，白色为普通伤害，灰色为属性被对象所克，黄色为属性克制对象。

逃走：战斗中按△打开菜单选择逃走，出现逃走槽，当槽走到 0 时逃走成功，还可选择解除进行取消。注意有不能逃走的战斗存在。

作战：平时菜单中或战斗时选“作战”就可以设定当电脑操作该名角色应执行的作战方针，有 3 个方案，可以根据需要设为全员猛攻型，全员防御型，全员全力回复型之类的，方便战斗中切换。

©藤岛康介 ©1994-2010 NBGI

料理

主菜单中选择“料理”即可进行，选好菜谱如果材料齐全即可进行料理，可以恢复全员的HP、EBG及异常状态等。追加食材后还可以提高料理的回复效果，料理一次后如果不进行一次战斗就无法继续料理。从世界各地伪装成各式奇怪东西的料理长那里可以拿到菜谱，每个菜谱随着制作次数增多可以提高熟练度，从而提高料理的效果。

魔物使

这是本作新加入的系统，十分有趣，很多敌人都可以成为同伴，甚至到了二周目的隐藏迷宫“追忆の歪み”中还可以收到BOSS级的敌人。穿上兽操系的衣服后，战斗胜利能有一定概率使那种全身冒金光的魔物成为同伴，一般该怪处在迷宫中可见的那种红色怪里，红色怪消灭后去到世界地图再进来会复活。收服后的怪物可以一起战斗。装备上“捕获ロープ”的话能提高捕获率。收到的怪的等级和战斗难度无关，如果有两种可以收的怪出现在同一场战斗里，收到哪种是随机的，与击倒顺序无关。

幻想传说

在标题画面右下角选择《幻想传说》的Logo即可进入《幻想传说》。变化如下：

1. 故事方面本作针对ダオス增加了新剧情，同时附加了新boss供玩家挑战，不过整体流程不变。

2. 人物方面增加了新角色ロンドリーネ，同时围绕ダオス的新剧情附加了对应角色的剧情。

3. 使用魔法时画面不再停止，可以同时发动魔法，部分魔法和奥义作出调整，技能判定方式作出调整。

4. 全角色普通攻击由两段变成三段，クレス的↓＋○从突击变成上突；突击变成←＋○或→＋○，上突的一段和三段攻击以及二段突击有浮空效果。

5. 敌我双方移动速度变为原来的两倍，战斗速度变得更快。

6. □＋十字键的左右为后退、前跳。

7. 战斗中增加SC技能，SC技能就是快捷技能，指R＋○×□△，对应四个战斗角色，技能菜单里按△就可以设置SC技能。

8. 追加新秘奥义，クレス追加「緋凰絶炎冲」、「エターナルブレイド」；クラース追加「パックマン」；ロンドリーネ也有秘奥义「デモンズランスレイン」。

9. 战斗结束后恢复TP量增加。

10. 追加战斗小地图，可以准确表示敌我位置。

11. セミオート模式强化。

流程攻略

一只叫爱托斯的小小的妖精不知为何迷失在了森林中，之前它不断的寻找着同伴，不知过了多少年，都没有同伴的踪影。此刻，它力气耗尽，晕倒在了地上。

当它醒来发现被一个叫诺隆的长着翅膀的女性救了，并赋予它照顾一对叫迪奥（ディオ）和梅尔（メル）的双胞胎婴儿的使命，因为这对双胞胎可能是挽救世界或毁灭世界的关键。说完，神秘女子消失了。

镜头一闪，双子已经长成了13岁的少男少女，三人幸福的生活在诺隆留下的有着防御魔物的结界的大屋中，但男孩却对这种平静的生活感到不满。

这时，一个柜子从天而降，而这个柜子居然会说话，且自称是阿尔贝鲁多。据说是诺隆派来的教给他们换装士的方法。换装士的工作就是帮助有困难的人，而这正合了迪奥的意了。

三人决定第一站先去瓦尔哈拉镇帮助有困难的人，三人在村中绕了遍，也没发现有谁可以去帮助。这时，广场传来一阵骚乱，一个带着假面的男子操纵着一群魔物在村中大肆破坏，三人当然不能坐视不管，上前利用换装士的力量三下五除二的干掉了魔物，但是不知怎么空中出现巨大的漩涡一样的东西，梅尔怀疑是自己的魔法造成的。此时一个经过的魔法师说是虹轮现象，是由于凝缩的玛娜块吸收了魔法力形成的，而这样下去会把这个世界的玛娜力量消耗完，必须接触四大元素的精灵才能停止该现象，而精灵的信息只有魔女之塔的魔女知道。于是三人决定去魔女之塔一探究竟，途中刚才在战斗中救下的绿色奇怪生物也跟了过来。

三人来到魔女所在的闪耀之塔，发现绿色奇怪生物竟然跟了过来，此时传来魔女的声音威胁四人出去，对于这种威胁身为游戏主角当然不能放在眼中，来到塔顶，只闻其声不见其人的魔女又召唤出自己的自信之作，一个机器人来阻止大家脚步。三下五除二干掉这个破铜烂铁后，她也慌了，她承认有过恶作剧，不过魔法失控这件事跟她无关。当迪奥听到魔女名叫阿洁时，顿时兴奋起来，因为她就是50年前干掉了魔王达奥斯的其中一人，她认为要找到四大精灵，就应该去找库拉斯·F·雷斯塔。说完拿出一幅画的很奇怪的画，说这是能回到200年前的画，虽然大家并不太相信，不过也只好试试了。



きらめきの塔

结束一场杂鱼战后进入第一个迷宫きらめきの塔

开始的门调查右边的红色按钮即可打开。

二阶直走上楼，左右两条岔路都有宝箱。

三阶有敌人能够直接在地图上显示，一般红色的敌人比较强，要注意。环形道路及中央都有宝箱，中央有较强的红色敌人，不过也不是很强，注意回复即可。

第四阶四周都有宝箱注意不要错过，中央虽然前面立了牌子写着是会下落的陷阱，不过其实不会下落，不过那个宝箱是个有点强的宝箱怪，打倒后得到库鲁鲁的武器，还是不错的。右边一处机关暂时还不能触发。

五阶有两个地方需要点燃烛台，目前还无法进入。该阶有不少装备，不要错过。

六阶可以存档，前方就是BOSS战，记录点旁杂物中有个宝箱不要漏了。

BOSS ミラクルDX

弱点	水	耐性	地

魔女做的机器人，普通攻击不是很高，其弱点为水属性，可以用梅尔的魔法克制它。有些招会把人吹飞比较麻烦，当它升到高空注意躲避它下降时带来的冲击波，还有一招斜向飞行伤害也蛮高，注意躲闪。当它聚集能量并提示限制解除时注意防御。基本第一个BOSS没什么难的，可以轻松解决。

启程

与柜子对话完毕后，出门可以见到白色的魔法阵，那就是该作的存档点，踩上去按○存档（青色的存档点还可以回复体力——阿尔贝鲁多的耳语）。出门进入世界地图，可以随时存档，按□可以进行地名一览，可以快捷的前往。回到世界地图时可以恢复所有HP，异常状态等，但是要注意EBG值也会被重置。选择瓦尔哈拉镇（ヴァルハラ町），进入村子后，来到道具店，教程结束后，回到入口处的广场触发剧情，进行第一场战斗，有战斗教程，十分容易。胜利后去闪耀之塔（きらめきの塔）

剧情后，记录点旁的魔法阵可以快速回到迷宫入口处，以后迷宫都有这样的设定。

回到家中，大家怀着忐忑不安的心情使用了画。没想到真的回到了两百年前，于是出发去魔女所说的尤库利多村寻找库拉斯。终于找到库拉斯的家，却发现库拉斯正在家中酗酒，令迪奥失望了一把。库拉斯告诉他们要得到自己帮助先去这里东面的热砂洞穴把火精灵伊芙里特找来，出门遇到库拉斯的朋友，才知道库拉斯变成那样是因为自己的召唤术论文被不相信精灵存在的同事给烧毁了。

迪奥一行人来到热砂的洞穴中，经过搜索终于进到了最里边的洞穴，发现火之精灵伊芙里特正在里面，不过它表现的很不友好，一场恶战后终于战胜了它。伊芙里特答应借给他们力量，不过需要契约之指轮才能缔结契约，这时，一个浑身是伤的女性出现了，她居然持有该指轮，并要求伊芙里特与她缔结契约，不过伊芙里特只帮助战胜过自己的人。于是迪奥借来戒指，完成了与火之精灵伊芙里特的契约。迪奥一行人带着精疲力尽的女性回到了库拉斯的家中。原来这名女性是库拉斯的助手，叫作米劳德。迪奥他们为了平息虹轮，要求库拉斯把契约之戒借给他们，但是库拉斯说契约之戒很珍贵，不愿意借。提出在瓦尔哈拉镇里有叫巴基鲁的学者可能知道其它方法。



热砂の洞窟

回到家到达里面的屋子触发剧情后回到两百年前，此时调查两幅画可以在两百年前和主角所在时代进行切换。到世界地图，选择ユークリッド村。村中右边房屋后有宝箱。到村中央遇到料理人，学会料理。来到右上角的大屋中就是库拉斯的家，全部对话完成来到世界地图右边的热砂の洞窟。

入口右边有套盗术系服装，不要错过。一些门由于远处的按钮够不到所以暂时还进不去。从右下角可以直接下到地下3阶，这里有很多宝箱，其中一个由强力的红色怪守住的宝箱中拿到太阳戒指，可以发射火焰。这样可以触发刚才碰不到的按钮从而打开门。对于地图上能见到的强力怪还可以用发射的火焰将其晕厥，进入战斗一段时间内敌人无法行动，对我方十分有利。左边的门暂时还打不开，所以我们只能回到1阶。

从入口左边用太阳戒指触发开关进入旁边的门可以到达地下1阶另一边，途中能拿到不少装备，楼梯上消灭红色怪后取得装备及“溶岩のカギ”。之后走到最深处下到地下2阶，基本是直线，但凡岔路尽头基本都有宝箱，大家可以按L键将地图调大以便查看岔路。该作地图系统十分方便，包括一些隐藏通路都能看到。到达地下3阶发现来到能把刚才打不开的门的另一边，这时门可以自动打开，这样又回到了溶岩洞穴一阶。

这时可以进入1阶中部去左边的岔路尽头发射火焰启动开关，这样上方的门就能打开，进入后用掉刚才捡到的溶岩的钥匙打开最里面的门，前面的石柱可以用太阳戒指打倒形成通路，不过右侧一个宝箱被钥匙锁住了，暂时还拿不到，进到最深处见到伊芙里特，开始BOSS战。

BOSS イフリート

	弱点	水	耐性	火 地
イフリート	弱点	水	耐性	火 地

该BOSS也不是很难对付，要注意看它聚气时要放什么招，如果是扬手的聚气就是冲天而降的火柱，火柱完了还有大范围的火球会散落，注意回避，另一种是它前面出现光点，就是要放火球冲击波，这时冲刺到它身后就可以无视这招，还能偷袭它好几下。即使硬抗也能打过去，不过要注意回血，可以通过切换同伴的作战模式来让库鲁鲁专门负责回复。

胜利后迪奥拿到轰斧系初级装，梅尔拿到旋枪系初级装。回到库拉斯的家中触发剧情后，库拉斯加入队伍。去世界地图出现的ヴァルハラ村。

众人来到瓦尔哈拉村，发现这里是残破不堪的贫穷村庄。这时众人遇到了曾给予他们帮助的库拉斯的朋友。而巧的是他正好是要找的那个巴基鲁。与库拉斯汇合后，巴基鲁迪奥一个元素壶用来收集精灵晶核，库拉斯用契约戒指招呼出了伊芙里特，并成功的分了点精灵晶核到元素壶中。接下来库拉斯提议到尤库利多村东面的隆瓦雷去收集风之精灵的晶核。于是众人出发去隆瓦雷。这里遇到了隆多丽妮，她同样是当年库拉斯一起去挑战达奥斯的同伴，只不过中途被达奥斯碰巧扔到了他们现在的时空。听说他们要去找风之精灵，于是罗蒂（隆多丽妮的昵称）也加入了队伍。终于来到风之精灵西鲁夫所在地。不过要取得它们的精灵晶核，还得用力量证明才行。成功拿到晶核后，大家决定去大陆南部的精灵洞穴找精灵诺姆。



ローンヴァレイ

来到ヴァルハラ村后，进到旁边的屋中，调查诡异的牛玩偶，发现料理长，拿到新的菜谱。来到右边的桥旁与一个哭泣的小男孩说话，触发剧情，之后过桥前行不远再次触发剧情拿到エレメンツポット及火精灵的晶核。来到ローンヴァレイ。

这里由于风属性的敌人较多，所以换成耐风属性的轰斧系、盗术系、旋枪系比较好。

谷A： 从左边坡上上去打倒红色敌人可以拿到迪奥的武士装。从中部上坡回到下部拿到梅尔的格斗装。前行进入谷B。

谷B： 很多旋风刮着的地方暂时还进不去。有些宝箱藏在草丛中，注意不要漏了。前行进洞窟 地下1阶，再沿绳索下去到达地下2阶。洞穴里的墙可以发射火焰击倒。此时从左边的绳索爬上再去到外边可以拿到一个长枪，但是因为旋风的阻挡只能返回从地下2阶从右边的出口去到地下2阶 东，从绳索上去来到地下一阶另。绕到中间一个宝箱又被锁住，最里边的一个宝箱是宝箱怪，胜利后拿到库鲁鲁的风属性的武器。从右下方洞口出来到达谷B，一路来到风之精灵西鲁夫所在地。

BOSS シルフ / シルフ(赤)

シルフ	弱点	地	耐性	风雷
シルフ(赤)	弱点	地	耐性	雷

风之精灵西鲁夫，有两个精灵组成，经常聚气放飓风魔法，被卷中后会持续掉血，不过她聚气时也是攻击的好时机。弱点为地。所以要用罗蒂的地属性的术技比较有利。在强大的前辈库拉斯的帮助下，此战并不难。消灭掉其中一个精灵剩下一个就好对付多了。

胜利后拿到迪奥的铳炮系初级装，梅尔的贤术初级装及“チャネリング”，此时库鲁鲁学会新技能“チェインパートナー”，将该技能设在自己操作角色的左摇杆中，战斗时使用，库鲁鲁就会一定时间内变身成操作者一样的角色，可以同步攻击，获得两倍攻击力。不过一场战斗只能用一次，且中了异常状态也不行。接下来来到精灵的洞穴。

才刚一进洞就听见诺姆的声音，不过它好像心情很不好，不仅不听库拉斯的话，还一下把爱托斯给抓走了，终于找到诺姆，在众人的拳头下，让诺姆冷静了下来。得到了土之精灵诺姆晶核时，回到入口处众人讨论还差水之精灵温蒂尼，不过要去侵食洞才能见到它，不过那个洞要得到国王许可才能进去，只有去拜托深得国王宠信的魔法学者——库拉斯的朋友巴基鲁帮忙了。于是回瓦尔哈拉镇去找巴基鲁。



精灵洞穴

来到精灵洞穴中，由于是土之精灵的洞窟，所以我们可以换成抗土属性的职业，如武士、枪手和贤者。

1阶：入口右边的断桥上就有梅尔妖剑士的衣服。右下角可以拿到一把武士的武器，绕到右上角进门。

地下1阶：开始的门是单向门，只能从里面开，所以往右绕一圈到达楼梯。

地下3阶：中间死路尽头能拿到一件装备。左上角进门，无岔路，直接下去地下4阶　南，途中不要忘了宝箱。

地下4阶　南：往前不远开始与诺姆作战，本战不难，很快诺姆就会逃走。前行来到地下4阶　北，前面有由红色怪守住的宝箱，里面有枪手和贤者的武器。左边入口后面有视角无法看见的宝箱不要漏了。进去来到精灵洞穴最深处，中间有存档点，右下方有宝箱，下方的口是回到刚才打不开的门，不过是单向的，左边可以去找到一个宝箱怪，打倒后拿到库鲁鲁的地属性武器，旁边还有很多宝箱。全部拿完后来到记录点上方的房间，里面就是与诺姆的BOSS战。

BOSS ノーム

弱点	火	耐性	地风

诺姆很容易钻到地下，这时无法攻击到它，小心不要站在地洞口，当它出来时是有很大伤害的。它发动的大家集合这招几乎是全屏攻击，注意防御。它的弱点为火，所以用罗蒂火属性的术技也很有利。

胜利后拿到白银剑士装和巫女装。BOSS房间后面还有土属性的枪不要忘了拿。之后会回世界地图去ヴァルハラ村。

众人来到瓦尔哈拉村，很快就见到了巴基鲁，库拉斯请求他给写封见国王的推荐信，众人在巴基鲁家中过了一夜后得到了回信，拿到了侵食洞的进入许可证。在侵食洞最深处大家利用机关将水灌入了水精灵之处将其惊醒，她显然很生气，于是一场恶战无法避免了。在众人强大实力下很快就击败了她。到达入口处，罗蒂终于将实情托出，原来她在帮助众人收集晶核的同时也在利用精灵过剩的玛娜给自己的戒指进行充能，现在能量已经充好可以再次进行时间转移了。说完罗蒂就时间转移了。库拉斯猜测她肯定回到了达奥斯在的时代，因为她最大的目的就是亲手打倒达奥斯。这时四大精灵都集齐了，于是迪奥等人准备回到自己的时代去制止虹轮，库拉斯也告别了他们。



侵食洞

来到村中，剧情后先到下方一户人家触发对话。然后再到桥旁，最后来到村中的井旁发生剧情。剧情后出村来到侵食洞。

入口：右边的楼梯都可以下到地下2阶。

地下2阶：中途一面墙上的开关可以发射火焰注入能量，让水位下降。此时回到1阶来到左下角的楼梯下到地下1阶。

地下1阶：尽头有宝箱怪，惯例拿到库鲁鲁的水属性武器。墙上注入能量后打开门，从上方走，途中注意看地图突出的一小块处能拿到很不错的蝴蝶结，前面不远转弯处也有一个这种宝箱，不要漏了。前方的门已经由于刚才启动的机关而打开了。

地下3阶：里面中央有存档点。虽然入口很多，不过中间左部的楼梯下浸满了水，右边下去后到地下4阶　右侧拿到一个技能书，并启动机关。回到地下3阶上面的入口进入侵食洞最深处。启动右边的机关后回到地下3阶中央就发现而左边水褪去，可以来到地下4阶左侧，同样能启动机关，并能捡到不少好东西，不过其中又有打不开的宝箱。两边机关都打开就发现提示远处的洞开了。这时再到最深处将左边的开关打开，就惊醒了水精灵，进入BOSS战。

BOSS ウンディーネ

弱点	雷	耐性	水火



温蒂尼，会使用各种水魔法攻击，其中威力最大就是水的漩涡，范围相当大，要做好防御，或看形势不妙迅速后撤。还有一招往前射水的波伤害也很高，该BOSS很容易绕到其身后，可以利用这一点躲避她的绝大多数攻击，并偷袭它。由于该BOSS弱雷属性，利用雷属性术技是制胜关键。

胜利后拿到迪奥的长枪装，梅尔的骑士装。同样不要忘了捡水属性的斧头。回到家调查奇怪的足球又能学到新的料理。

回到家中，迪奥三人利用画飞回了自己的时代，发现树变得有点枯黄，众人怀疑是虹轮消耗了太多的玛娜所致，看来事情刻不容缓。来到瓦尔哈拉镇，迪奥打开了元素壶，放出了四大精灵的晶核，但是却没有起到任何作用。精灵提示说，晶核毕竟还不是真身，力量不够，并且需要有能力的术者才能发挥出晶核的力量。回到家他们居然遭到达奥斯的袭击，还好诺隆及时出手相救。诺隆建议众人去找一下四大精灵的统帅马克斯威尔，并给了他们能够回到一百年前的画。同时叫双子回到一百年前去找时空战士的领导者克雷斯·亚尔贝因可能会知道达奥斯袭击他们的原因。来到一百年前的托迪斯村中，发现克雷斯正在忙着处理瓦尔哈拉镇的暴力集团"西格尔多"，而敏特也很忙。这时遇到了克雷斯的玩伴——切斯塔·巴古莱特。切斯塔听说他们要找马克思威尔后提出应该去莫利亚坑道中寻找，并同意陪同他们。到达深处后遇到了精灵王马克斯威尔。众人说明了来意，马克斯威尔说可以引出迪奥他们的力量，但是弄不好可能会把身体弄坏。于是展现力量的时候到了。胜利后马克斯威尔引出了两人的力量，虽然很痛苦但还是坚持了下来。

モーリア坑道

来到ヴァルハラ町，剧情后再去オリーブヴィレッジ，来到村中央和当时的魔法师说话。之后返回家中剧情后来到里屋，调查右边的星星的画，来到一百年前。去トーティス村，左边道场下面一屋中调查街机台可以发现料理长。去村中教堂前调查队伍后，来到村左边的道场前对话。剧情后再次来到道场前对话。之后来到世界地图，选择モーリア坑道。

进去后拿到魔物使的衣服，地下1阶左边楼梯下的门锁住了，楼梯对面的墙上有开关，拉下后右边通道上的门就开了。往右边走来到地下2阶。

地下2阶：左边绕到尽头可以拿到旋枪系的中级服装，同时扳下墙上的开关，右边通道里的门就打开了。从右边下到坑道地下3阶。

地下3阶：从左边绕到上面扳下开关后有段剧情，然后右边的门打开，从右边下到地下4阶　南。

地下4阶　南：中段有没点燃的烛台，发射火焰点燃后中间的墙就打开了一条通路。左边通路尽头找到被怪守住的宝箱一个，是个武术家的武器。中部上面的门后也有同样的怪守住的头盔一个。接下来从中部的门进入地下4阶　北。

地下4阶　北：刚进来拐角处又有视角看不见的宝箱一个。来到左边，地上有按钮，顺序输入刚才牌上写的"上下上下左右左右"就可以打开中部下方的门，进入后拉动开关打开左边的门可以从楼梯直接回到地下1阶。从楼梯下到地下9阶。

地下9阶：往右触发剧情。上方有存储点，旁边有刺的地板踩了会减血。继续往上走到最上面可以看到一个惊叹号，踩下后返回下方，通道尽头的门已经打开，可以下到地下10阶。

地下10阶：左边的传送点可以传到一个有着上下左右四个祭坛的地图。按照上面火精灵イフリット，左边水精灵ウンディーネ，下面土精灵ノーム，右边风精灵シルフ的顺序放好精灵晶核。正确后会听到马克思威尔的声音。去右边的传送点，传到右边的大广间就会遇到BOSS。

官方密码　选择主菜单中最后一项，再选择倒数第二项パスワード，就可以输入密码，输入正确后得到各种道具和特殊服装，后面是几套特殊服装的密码。

BOSS マクスウェル

弱点	无	耐性	无



该BOSS初期并不强，喷火属于物理攻击，记得不要用防魔法的防御，但是血量减到40%以下后就会频繁使用无赖的四属性魔法，范围大，威力超高，中几下很容易就死去，要及时防御（防魔法的防御）。这里推荐将操作者换成远程，如迪奥的枪手装，服装等级低也没关系，初期技能就够了，然后就在远处放黑枪及远程技能，这样可以及时回复梅尔的血及复活梅尔还能很容易防御威力巨大的四属性魔法。不一会儿就可以干掉它。

胜利后EBG槽就可以突破100%到120%了，并掌握OB模式。之后别急着出来，BOSS房间中还有一个门进去可以捡到不少好东西。然后回到トーティス村。

回到托迪斯村里发现克雷斯和敏特仍然很忙，于是迪奥和梅尔利用换装士的力量帮助了他们，使得克雷斯和敏特有了短暂的相处时间。克雷斯决定出发去瓦尔哈拉镇压暴力集团，迪奥他们也决定也一起跟过去帮助他们。露营时从克雷斯口中得知，魔王达奥斯也是为了保护自己世界的生命树，阻止人类使用消耗大量玛娜的魔科学，才杀了那么多人，克雷斯他们打倒达奥斯的行为在达奥斯族人看来也许才是一件坏事。第二天因为克雷斯的军队在街道冲开了敌人的防线，途中遇到要捉拿的暴力团伙头目布雷纳，迪奥被他击倒在地，他召唤魔物逃跑了。这时一士兵报道说各地出现了大量魔物，好像是从斯鲁特森林里跑出来的。敏特怀疑连接人类世界和魔界的大门被打开了，于是和克雷斯一起去十二星塔找露娜借助力量封印魔界大门。来到十二星塔，又遇到上次的莫里亚坑道中的恶口妖精亚尔缇米丝，不仅没执行自己的约定告诉关于爱托斯身份的事，还把迪奥的元素壶撞破了，之前收集的精灵的晶核全部灰飞烟散。在六阶终于见到了露娜，但是很奇怪的是露娜见到他们二话不说就展开了攻击。战胜后发现原来是恶口妖精亚尔缇米斯变的假露娜，



因为她害怕克雷斯再一次把露娜从她身边带走。这时真露娜发制止了亚尔缇米斯。露娜很爽快的就把封印魔界之门的力量赐给了敏特。于是大伙一起出发去斯鲁特森林去封印魔界之门。

12星座の塔

剧情后来到教堂，与敏特对话，之后剩下迪奥一人，去道场门口找克雷斯说话。开始与克雷斯的战斗。克雷斯相当强悍，此战败了也没关系，胜利的话之后的对话稍有不同。之后在村中准备好后，来到世界地图即可进入接下来的剧情。来到村中上方处遇到头目布雷纳，剧情后，去12星座の塔。

这个迷宫里所有门现在都打不开，不过走道尽头可以捡到几个宝箱。直接上到6阶和露娜说话就开始BOSS战。

BOSS ルナ

弱点	物	耐性	光暗

露娜的星星攻击伤害很高，不过很容易绕到其身后躲闪，当它HP降到40%以下，她就开始频繁放范围广伤害高的光柱魔法，不容易躲掉。不过此战有强力的克雷斯及恢复系的敏特帮忙，只要将敏特设为专心回复，再跟着克雷斯一阵乱打，基本没什么难度就可以战胜她。

胜利后去スルト深林。

森林深处遇到布雷纳，发现他是200年前库拉斯的朋友巴基鲁。不过他却被魔界的魔物杀死了。众人击败魔物，封印了魔界之门。迪奥因为看到巴基鲁的巨大变化后十分沮丧而闭门不出。最后在假面男子的袭击下，为了救梅尔，迪奥还是冲出了家门。假面男子撤退，却把穿越时空的画给破坏掉了，于是迪奥他们只能去找克雷斯寻求帮助。

スルト深林

スルト深林中挡路的灌木丛可以发射火焰烧掉，很多树旁有视角看不见的宝箱，要多探索。

入口：中间右边下面的死路尽头树旁有视角看不见的宝箱。往左部进入スルト深林 A。

スルト深林 A： 这里有梅尔的兽斧系初级装，上方进入スルト深林 B。

スルト深林 B： 烧掉上方的草后捡到两个装备。途中有红色怪守住的两个宝箱。左行就来到スルト深林 最深部。

最深部： 结构也跟刚才的区域一样，烧掉草后能拿到不少好东西。其中一丛草后面有红色怪守住的宝箱，还有上锁的箱子。存档后先打完两拨杂兵，就是BOSS战。

BOSS グレムリンレアー

弱点	光	耐性	暗物



先把BOSS旁边的杂兵清干净，然后集中攻击BOSS，相信在众人的合击下BOSS毫无还手之力。不过它的攻击容易使角色中热毒状态，要及时记得回复。它还会放一招陨石掉落的招很讨厌，范围很大，要记得及时防御。后期串来串去很容易打不中它，多使用一些范围攻击保证命中率。在敏特的回血支援下，此战也是很轻松就可以解决它。

剧情后又是对假面男子和他部下的战斗，不过此战胜败对之后没有任何影响。

来到克雷斯的道场，克雷斯他们不仅给了他们从布雷纳那拿的新的元素壶，里面还有他们从马克斯威尔那里拿回来的精灵晶核。并决定陪同他们去超古代都市多尔找寻回到他们时代的方法。众人来到主电脑室通过了阿斯卡的试炼，迪奥等人成功返回了自己的时代，而罗蒂打算利用该装置去找达奥斯存在的时代。这样告别了众人的迪奥等人正打算返回瓦尔哈拉镇，却突然被神秘人劫走了。

超古代都市トール

去トーティス村道场找克雷斯对话，然后去超古代都市トール。

入口： 区域往里面走一点到中部黑色宝箱捡到关键道具，同时触发剧情，罗蒂加入队伍，之后回到入口右边被锁住的门就可以开锁。通过一条走道来到コモンルーム。

コモンルーム： 该处有大量的小房间，房间中都有装备及道具，大厅中也有不少宝箱。从右边数起第三个小房间中有剑豪的服装。到达大厅左下角，压下按钮，可以打开最右边小房间的门，拿到主控室钥匙，就可以打开大厅左起第二个门。进入マザーコンピューター ルーム，前行存档后，调查发生剧情，进行BOSS战。

BOSS アスカ

弱点	物	耐性	光暗

该BOSS大部分招都没有威胁，最头疼的一招就是在屏幕中冲来冲去，还会把角色撞飞，这时要迅速使用空中受身（按□防御）以免被撞两次。由于该BOSS体型较小，所以不建议使用远程射击，因为经常会射空。它在HP40%以下的“真・光翼闪”使用频率高，发动速度快，可以考虑选择用酸雨来降低其命中率，作战指令不时利用分散来对付会比较不错。

特殊服装“オロチ”

两人从牢中逃出，遇到劫走他们的时空战士之一——藤林铃。原来她把两人当成是最近侵攻人类世界的魔界之王布鲁托的部下了，为表示歉意，决定和两人一块回多尔寻找失散的爱托斯。多尔那里并没有爱托斯的踪影，而且时间转移装置也没有能量了，于是众人决定先去穆加尔尼亚洞穴寻求电精灵瓦特的帮助。瓦特同样处于狂暴状态，二话不说开始攻击。胜利后得知大陆南边精灵们正在骚动，大家猜测可能爱托斯在那里。



ムジョルニア洞窟

剧情后不要忘了在对话的房间中有套忍的服装。出门后右边庭院里调查奇怪的地板可以拿到新的料理菜单。之后回家可以在卧室找到料理长得到料理菜单。然后去超古代都市トール，剧情后，再去ムジョルニア洞窟。

入口：刚进去就是一场强制杂兵战。入口区域上方两个出口可以捡到几个宝箱，然后往右边出口出去直走进入1阶 北。

1阶 北：发射火焰点亮灯泡即可把门打开。

地下1阶 西：在看板旁边隐藏通路可以进去踩下开关（看地图很容易看到），然后从右边的口出去

地下1阶 东：右上的入口可以快速回到入口区域，不过要注意是单向门。左下方来到地下1阶 南。

地下1阶 南：进入后有记录点，下方走道中有开关，打开后出来发射火焰点灯，旁边的门就打开了。

地下2阶 南：先到最上面的尽头打开开关，再到左上处打开开关，这样旁边的电灯就能点亮了，进入中央打开的门来到地下2阶 南。

地下2阶 南：这里应从最右边的灯开始点，并且速度要快，要不时间来不及，出去后到达最深部，存档后进行BOSS战。

BOSS ヴォルト

弱点	风	耐性	雷水

此战由于现在没有回复系的敏特在，所以回复方面可能有问题，容易死亡，要及时记得加血，或者让梅尔换装成护士职业进行专门的回复，瓦特放电时只要稍微离开一段距离即可无视其的攻击，可以换装成枪手进行远程攻击，但要小心瓦特的带电飞行，不过这招伤害并不大。只要撑上一会就可击败它。

胜利后不要忘了BOSS身后的宝箱，之后来到暗の神殿。

暗之神殿深处听到爱托斯的声音并遇到暗之精灵，它同前面几个精灵一样十分狂暴，收拾了它一顿后终于救出了爱托斯。加上补充能量的电精灵也拿到了，本可以回去自己的时代了，但迪奥两人不能放任魔界之王肆虐，于是和铃一起返回忍者之乡商量对策。正在发愁人手不够时罗蒂利用自己充好能量的戒指，放弃了去找达奥斯的机会而是回去把时空战士全员召集了过来。大家相聚一堂感慨万分。但是布鲁托所在的内尔维洞窟里面全是瘴气，于是众人决定先去托伦特森林找精灵奥利金帮忙净化瘴气。



暗の神殿

前行至地下2阶。学会“8スロットシステム”，可以将方向键加○的普通攻击也换成任意术技了，这里地形很简单，每层只有一个入口，不过因为太暗，可能会错过不少拐角的宝箱。地下5阶 南中间十字形地图上有锁住的箱子。地下5阶 北的机关把左上和右下的地板踩亮，然后站在中间的圆圈中等待30秒门就开了。

BOSS シャドウ

弱点	光	耐性	暗物

暗之精灵自然怕光属性，所以把迪奥换成弓手，梅尔换成护士专门加血。就可以很安全的打倒它。唯一要注意的是BOSS会经常变成影子移动到你脚下，然后放影刺。所以要时刻注意，一旦影子移动到脚下要马上跳开。只要小心一点可以说是相当简单的一个BOSS。

胜利后同样不要忘记BOSS身后的宝箱。然后来到忍者之里。剧情后全部时空战士集齐。屋中调查电扇可以拿到新的料理。然后去ネルヴィの洞窟，剧情后来到トレントの森。



来到托伦特森林深处见到了奥利金，证明了自己的力量后，得到了它的晶核。正要离开，奥利金道出原来爱托斯就是音之精灵古拉姆洛克的惊人事实。来到内尔维洞窟净化了瘴气，到达深处果然见到布鲁托，从布鲁托口中得知原来人类世界本是魔界居民的诞生地，但是它们却被精灵王驱逐到了魔界，现在它们要重新夺回自己的出生地。一场恶战后也没能制止布鲁托的阴谋，此时却被巴基鲁的元素瓶上带的魔操术将魔界之王赶回了魔界。挽救了这个世界后，迪奥他们决定返回自己的时代消灭虹轮了。

トレントの森

入口：上面和左边的口可以去到トレントの森 A，右边的口可以去到トレントの森 C。

トレントの森 A：两个口都能去到トレントの森 B。

トレントの森 B：只有宝箱，其中下方的黑色宝箱中有梅尔的中级斧手装，然后应回到入口区域去到トレントの森 C。

トレントの森 C：右下部的入口可以去到トレントの森 D，而右上部的两个入口都是去到トレントの森 E。

トレントの森 D：里有很多宝箱，有几个藏在树阴下。上面的入口去到トレントの森 E。

トレントの森 E：中间存档点上方可以拿到迪奥的中级长枪装。右边尽头其中一个宝箱是宝箱怪，打败它后拿到库鲁鲁的暗属性武器及奥义书。存档点下方入口就可进入トレントの森 F，之后来到最深部存档后迎来BOSS战。

BOSS オリジン

弱点	无	耐性	光

该BOSS大部分攻击是光属性攻击，所以换装成耐性为光的中级枪手及梅尔的中级旋枪装比较好。它的“恶鬼击灭”是抓取技，无法防御，只能跳开，他HP40%以下时会全部属性的上级魔法，所以此时见它咏唱时要做好防御，看到自己脚下发光时一定要及时躲开。

走时不要忘了BOSS身后的两个宝箱。接下来就可以来到ネルヴィの洞窟了。

特殊服装“大魔术师”

BOSS プルート　弱点 光　耐性 物理

此BOSS体型庞大，行动也缓慢，配上敏特加血，建议再加个魔法师在远处拼命放魔法。由于BOSS会放暗魔法，所以不要转职成弱点为暗的职业，其它职业都行，BOSS变暗时就是要放以它身体为中心的大范围暗影魔法了，注意防御或者躲开。基本上也没什么难度，一会就可以干掉它。

胜利后来到超古代都市トール，进入最深处的主电脑室调查时空转移装置回到现代。

回到瓦尔哈拉，迪奥放出精灵晶核，消除了虹轮，但是马上虹轮又发生了。这时爱托斯取回了记忆，原来它当时很孤独又没有人能重视它，做了很多坏事，所以被奥利金封印了记忆。它回复了音之精灵克拉姆洛克的身份，消除了念咒语的声音。终于虹轮被彻底消除，这时达奥斯却出现了，仍然要消灭双子来制裁他们的罪。在众人的合力之下很快就把达奥斯打跑，这时罗蒂道出她执着于寻找达奥斯的原因。原来她小时候见到的达奥斯很温柔，她不相信是他是导致世界战争的元凶，于是一直想找他问个清楚。这时大家发现原来产生虹轮的原因是古代魔兵器在瓦尔哈拉镇留下的残片导致的。终于整个事件解决了，时空战士们都回到了自己的时代。



准备好后去ヴァルハラ町，触发剧情，然后和达奥斯的BOSS战，此战必须把罗蒂换上。

BOSS ダオス　弱点 光　耐性 无

由于达奥斯没什么属性，调个自己顺手的职业用就行，再加上一个人加血，达奥斯完全没威胁，也没什么致命的招，威力都很小，HP也不是很多。后期他会频繁使用护罩魔法将众人弹开，注意空中受身。

Ending后存档继续。

众人都回到自己的生活，迪奥和梅尔也和爱托斯一起过上了平静的生活，但是有一天假面男子却把这一切打破了，他们设下了新的画，并打伤爱托斯引诱迪奥他们来到了黑暗时空。迪奥他们在这里经过了焰王の楔、冰狼王の礎、罗基魔科学研究所及古力托尼尔山岳一系列地方后，知道了自己的真实身分，本是和达奥斯一样的德力斯・卡兰人，叫作迪奥斯和梅尔蒂亚，小时候因为战争成了孤儿，被邦迪将军捡到，迪奥斯成了将军的得力指挥官，而梅尔蒂亚发明了魔科学兵器，在一次对达奥斯的战役中将军不幸身亡，愤怒的迪奥斯启动了梅尔蒂亚发明的魔科学兵器后把整个星球的玛娜全部消耗，毁灭了整个星球。诺隆为了让两个人赎罪，赋予了两人新的生命，并让他们在阿赛利亚(就是现在的世界)进行一段新的人生，也就是现在的迪奥和梅尔，而那两个假面男子和女人其实就是迪奥斯和梅尔蒂亚。达奥斯为了挽救毁灭的故乡，来到阿赛利亚，寻找世界树的果实，并遇到了儿时



的罗蒂，给了她一枚戒指(就是后来她用来穿梭时空的那枚)。得知了全部真相的迪奥和梅尔以及质疑达奥斯为什么会变成魔王的罗蒂，向着达奥斯沉睡的达奥斯城进发。达奥斯城最里面找到了达奥斯，和达奥斯交手后，大家知道了一切真相，达奥斯对自己领导的这场最终导致自己故乡毁灭的战争感到很愧疚，才不惜背负魔王的恶名也要挽救故乡，同时袭击迪奥他们是怕他们再次犯下毁灭星球的罪孽。

焰王の楔

此时可以先去各个时代把时空战士都找到，并可以开始完成支线任务。各个时空战士时代及地点如下所示：

アーチェ：AC.4408，きらめきの塔顶阶；

クラース：AC.4203，ユークリッド村，クラース家里；

クレス、ミント、チェスター：AC.4306，トーティス村，クレス家里；すず：AC.4354，忍者の里，頭領の屋敷。

然后回到家中进入假面男子留下的画中，去焰王の楔。

1阶：正中央的门通到2阶 A，而右边的门通到2阶 B。左边的门里有装备，而左下的门的传送点暂时还使用不了。走2阶 A的话并不能通往BOSS处，如果不拿宝箱的话可以直接走2阶 B。

2阶 A：左右两边的通道中有大量宝箱。前行至3阶 A。

3阶 A：上方是大片岩浆地带，踩上去会伤血，岩浆左边有宝箱怪，消灭后得到库鲁鲁的武器及技能书。上方有很多宝箱，拿完后从左下方楼梯上去。

4阶 A：这里有不少宝箱，尽头只有一个青色存档点，只能返回1阶从右边的楼梯上去。

2阶 B：小心大片的岩浆区域。

3阶 B：左右两边都有宝箱，不过都要越过大片岩浆区域。

4阶 B：右上方门里有梅尔的妖剑系的高级服装。

5阶 B：把所有门里及最下方的可见的敌人全部消灭就可打开左边的门，存档后迎接BOSS战。

BOSS フラムベルク　弱点 水　耐性 暗地



由于该BOSS弱水，攻击大多是火属性，一定要换装成擅长水属性攻击并耐火的职业。比如迪奥的枪术系的中级服装及梅尔的蹴击系中级服装，尽量用水属性的招式。如果场上有魔法师，可以把她的其它属性攻击全部禁止，专心放水属性攻击。BOSS会放火属性的高级魔法，看到头顶有小火苗掉下来时一定要躲开。当它HP降到50%以下就会放把刀扔出去的招，伤害大还不好躲，此时法师很容易被一击毙命，所以要及时复活，好在此招频率不高，撑上一会就可以干掉它。

冰狼王の礎

接下来来到冰狼王の礎。

1阶～地下1阶以及地下1阶～地下2阶：都是单行道，一些岔路尽头会有宝箱。

地下3阶　南东：上方的入口是通往地下3阶　北东，左边两个入口是通往南西。

地下3阶　南西：右下方突出部分有梅尔贤术系的高级服装。

地下3阶　北西：从左上角入口来到地下4阶　南。

地下4阶　南：中间的门暂时还进不去，从右下角的楼梯来到地下5阶。

地下5阶：第一个门里的开关可以打开4阶　南的门，第二个门里有个宝箱。最右边也有不少装备可以捡。

地下4阶　南：通过门，右上边绕进去后可以捡到迪奥忍术系的中级服装。上方来到地下4阶　最深部。存档后迎接BOSS战。

BOSS フェンビースト　弱点 雷　耐性 暗火

该BOSS弱雷，所以我们可以换装成剑士中级装及梅尔的斧头中级，该BOSS最麻烦之处在于会滚来滚去，伤害还很高，特别后期滚的距离变长，速度变快。最好是防御该招后马上反击，要及时补充EBG值，保持连击，使其减少攻击的机会。

ウェ-ランド平原

出来去ウェーランド平原。

该平原的灌木丛依然发射火焰烧掉即可，很多树后面都藏有宝箱，还有不少永久加能力的道具。由于BOSS在最深处，有很多路可以通往最深处。最快捷的是入口→南侧C→北侧C→最深部，不过在北侧B和北侧A都有高级服装可以捡，不要错过。可参看下面的道路说明。

入口：右下方入口来到南侧C，左上方两个入口来到南侧B，不过两个入口进入的南侧B并不相通。下面的路可以来到北侧B，而上面进入的南侧B通往北侧A。

北侧B：刚进来左下角红色怪身后的宝箱中有梅尔的兽斧系的上级服装，左上角的两个口，上面通往最深处，左边通往北侧A。

北侧A：左边的通路底有加HP上限的叶子值得一捡，左上角可以捡到迪奥的枪术系高级服装。

南侧C：上方两入口都可来到北侧C。

北侧C：上方入口直接来到最深处。最深部，中央很多树的后面有迪奥兽操系的高级服装。右边存档后即迎来BOSS战。

BOSS イシュラント

弱点	无	耐性	暗

该BOSS无弱点，所以换装时只要不是弱点为暗的就行，不过后期BOSS半血后会放一招火属性的射线扫描，所以弱点也不要为火。该BOSS物理攻击十分强，动作又快，一旦看见它作出发招前兆（身体变暗），一定要注意防御，特别是升空后落地还带地震效果，一定要远离它。多注意回复，其实该BOSS也不是很难。



ロキ魔科学研究窟

胜利后去ロキ魔科学研究窟

入口：开始全部门里的棺材中调查后进入战斗，中间的大门打不开，从楼梯下去来到地下2阶，直走来到地下5阶。

地下5阶：左边的房间中有蜡烛。

地下6阶：各房间中都有装备。

地下7阶：刚进门右边就是烛台，下方走道左右两边尽头的房间中都有宝箱，中间楼梯下去就来到地下8阶。

地下11阶：左下方房间中能捡到一把光属性的剑，左上角房间中有烛台。

地下12阶：左上角房间中拿到梅尔骑士系的高级服装。最下方的房间中有烛台及加能力上限的药。然后来到最深处，存档后迎战BOSS。

BOSS ジェスト-ナ

弱点	无	耐性	暗



该BOSS由于无弱点属性，所以可以用任何属性攻击它，但是它会很多土属性魔法，换装最好换成耐性为土的。最麻烦的是该BOSS会无敌魔法，当它无敌后一切攻击无效，此时应注意防御，不过一小会就会解除该状态，然后是攻击它的好机会，注意它半血后会一招冲刺攻击，威力相当大，有被群灭的危险，所以要时常注意保持自己的HP接近满值为妙。同时注意补充EBG值，尽量抓住一切攻击机会，那么胜利还是会来临的。

胜利后别忙着出去，刚才如果全部烛台都点亮的话，入口区域最大的门应该已经打开，进去后有一只较强的红色怪，它身后是两套特殊换装及迪奥忍术系的上级服装。

グリトニル山岳

接下来来到グリトニル山岳。

这里的很多墙壁都可以发射火焰打破，拿到宝箱，有个诀窍，看地图上道路边如有小突起，即可发射火焰打破墙壁。地图上连通的道路或标示的入口如果遇到墙壁都可以发射火焰打出来，可以说本作的地图系统使迷宫难度下降不少。这里前进的大方向是向上方的山顶登去，最快捷的方法是：下层B→下层E→上层C→上层B→山顶，具体入口说明如下：

下层B：左边地图能看到蓝色的路口的地方发射火焰即可打出路来，可来到下层E，右边则来到下层C。

下层E：左上角出口来到上层C，右上角出口来到下层D左下角口。

下层C：中部左边能拿到使耐性变为“地”的戒指，上方通往下层D右下角口。

下层D：直行来到上层A（这里下方打破墙壁有加能力的药）可以到上层B右下方入口。

上层C：中部红色怪守住的地方发射火焰击破墙壁有锁住的箱子。上方入口来到上层B左下方入口。

上层B：通往山顶，存档后是BOSS战。

BOSS ビッグアイ

弱点	无	耐性	暗



该BOSS前期并没有什么具有威胁的攻击，不过它会放暗属性魔法，要小心防御，当它半血后，就会放一招激光，范围很大，基本躲不掉，所以看到它瞬移到自己身后一定要防御，好在这招它消失后再次出现有一段时间，可以充分做好防御的准备。此外它的招还会使人中各种异常状态，一定要注意回复。只要稳扎稳打，很快就能消灭它。

ダオス城

下一个目的地是ダオス城。

1阶：左边房间中可以拿到装备，楼梯下去后能到达地下1阶 牢屋，牢房中有很多宝箱，有的会被墙壁挡住，注意搜寻。上方房间中有个全恢复的道具，尽头有开关，发射火焰打开后右边的门就开了，可以来到5阶。

5阶：中间的楼梯来到8阶 南，其它的小房间中有宝箱。

8阶 南：走道最左边的门打不开，要消灭全部可见的敌人，第一个刚进入该阶就能看见，左边小房间中有一只，右边走道尽头房间中有一只，其它3个入口及门都是通往8阶 北的，在8阶 北走道右边可以见到最后一只，这样门就能打开。8阶 北上部通道尽头还能捡到一个不错的护手，走道左右两端是互通的。从8阶 南的门进去捡完宝箱来到11阶 西，迎来小BOSS战，不过其实力也就杂兵水平。

11阶 西：左下角通往11阶 南，右下角通往11阶 东，不过要注意是单向的。右上部大厅必须从左边走道绕进去，门是单向的，左上角房间中有宝箱，大厅中最右边房间通往11阶 东。

11阶 东：开始的门打不开，到下方大厅中小房间能拿到变成暗属性的戒指。

11阶 南：最左边的厅里有开关，发射火焰触发后能打开11阶 东的门，其它小房间及下方的厅里均有宝箱。然后从11阶 东的门来到18阶。

18阶：上方有不错的蝴蝶结，不过被墙挡住了，注意看。右边的墙能够穿过去，注意看地图就知道该往哪走。上到21阶再次遇到刚才的小BOSS，这次带了很多杂兵，优先把会放高级魔法的书干掉。之后一路前行就来到35阶，存档后迎战达奥斯。



特殊服装“ワンダ-モモ”

BOSS ダオス

弱点	无	耐性	无

第一战达奥斯并没有什么厉害的招，他的拳脚攻击“ダオスコレダー”是光属性的，他会使用中级火魔法及冰魔法，威力也不大，很多时候会使用护罩弹开我们，HP 降到 40% 后他经常会爆气，比较不容易把他打到僵直状态，不过并不难胜利。

胜利后进行变身后的达奥斯第二战。

第二战开始阶段也没什么难点，拳脚攻击仍然是光属性的，半血后会放一招时间停止，很麻烦，完全动不了，好在只有他身边的人会中招，且可以防御，所以一旦听到他念咒的声音，一定要停止攻击，马上防御，当他飞上天空，就会放跟踪的冲击波，可以躲到他身下，等他下来还可以乘机攻击。此外他的秘奥义伤害也十分大，要时刻保持自己 HP 接近满值比较好。只要坚持住，也是很容易能击败他的。



一切释然后，迪奥和梅尔决定回到自己时代，去审理的晶谷面对自己的罪孽。审理的晶谷中遇到了迪奥斯和梅尔蒂亚两人，迪奥和梅尔为了更正他们(其实就是过去的自己)的想法，勇敢的战胜了他们。这样一来，相当于自己杀死了自己，他们的存在很快就会消失，不过这是他们自己的选择，是他们自己的赎罪过程。晶谷深处，发现一直以来跟随他们的库鲁鲁竟然是诺隆的化身。诺隆提出可以让精灵爱托斯消失让双子存活，爱托斯自然很乐意。但是双子哪能容忍该事的发生，他们为了爱托斯，竟然对诺隆举刀相向。这样，爱托斯存活了下来，而双子则选择了面对自己的罪孽，失去了存在……

审理の晶谷 1

打败达奥斯后利用自己家里的画回到自己的时代，来到最终迷宫审理の晶谷。

这里很多地图上看着连接着，但走过去却没有连接的地方，可以通过用火焰打击开关使其连通。不过即使没连通从旁边绕路也能通过。迷宫中有一种眼球怪能使人石化，要小心防范。

入口： 右边开关打开后出现光的通路将中间连接。左上口进入地下 2 阶 西，右上口进入地下 2 阶 东。往上走都能进入地下 3 阶。

地下 3 阶： 要把迪奥换成斩刀系，梅尔换成魔术系才能进入第一の审理。

第一の审理： 这里道路阶次很多，便利的地图系统这里变得很误导人。

第二の审理： 这里要求是轰斧系和法术系。

第三の审理： 这次是兽操系和骑士系。

地下 7 阶： 这里出来后可以随便换装了，存档后前行至地下 8 阶与自己的前身迪奥斯及梅尔蒂亚战斗。

BOSS ディオス / メルティア

BOSS	弱点		耐性	
ディオス	弱点	无	耐性	无
メルティア	弱点	无	耐性	雷

迪奥斯属于纯物理攻击，而梅尔蒂亚则是纯魔法攻击，应该先集中攻击一人，建议先把放魔法的梅尔蒂亚打死，因为她 HP 比较少，把她消灭后。剩下的一人迪奥斯就会使用刚体，他被打至僵直时会立刻恢复。所以不要贪图攻击，多注意防御。他还会频繁放秘奥义。全体的伤害很大，不过还不致死，所以保持 HP 在一半以上很重要。如果他放单人的秘奥义打中法师之类的，基本上就没救了，要注意及时复活。当毕竟他只有一人，也不会什么大范围攻击。所以保持前后夹击，很快就能干掉他。



审理の晶谷 2

胜利后别忙着前进，往回走可以触发这里地面的一个开关然后提示哪里通路出现了，回到第一の审理那个很多宝箱包围一个红色怪的地方就可以上去了。有装备及加能力的药。触发这里的开关后，可以将使虚空空间的一些断裂地方接上。

虚空空间 A： 右下角有加能力的药。左上角通往虚空空间 B，右上角通往虚空空间 C。

虚空空间 B： 上方通往虚空空间 D。中部有锁住的箱子。这里中部可以看到很明显的 8 个宝箱，但是要到达上面可是要花费一番功夫的。虚空空间中存在着 5 个石板，上面画着穿越时空用的画的图案，也就是要按时间顺序来启动这些开关，中途出错必须从第一个石板重新启动。顺序如下：1. 虚空空间 A 右上方石板；2. 虚空空间 C 左上方石板(要从中部绕上去)；3. 虚空空间 B 左下方石板；4. 虚空空间 A 左下方石板；5. 虚空空间 D 左方石板。要注意前 4 个石板都是发射火焰触发，而最后 1 个是按〇调查触发，一旦发射火焰就前功尽弃。成功后得到提示，可以拿到 8 个宝箱，其中一个是宝箱怪，可以拿到库鲁鲁的最后一件武器。

虚空空间 C： 上方通往虚空空间 D。左上角发射火焰打开开关可以形成快捷的通路。

虚空空间 D： 左上方有打开快捷通路的开关，上方存档后进入最深部，迎来最终 BOSS。

BOSS ノルン

弱点	无	耐性	无

此战不能用库鲁鲁，该 BOSS 第一形态主要会放一些羽毛射击，不过攻击力不强。此外还会放两道光柱，所以看她念咒时就防御吧。有时候她还会给自己加血，好在加的不多。当她要死时还会放秘奥义，此时一定要注意 HP 残余量，小心被团灭。此形态很容易把她打僵直，只要连击跟上，很快就能干掉她。

胜利后 BOSS 变身，进行第二战。

第二形态开始时威胁也不大，不过多了会召唤各大精灵的招，好在大部分精灵攻击的范围很小，一般都是诺隆的正前方，所以看她召唤时冲刺到她后方进行攻击也是不错的选择，少部分像诺姆是全屏攻击的精灵，不过威力也不大。此外她第一形态的在身体两边放光柱的招还附带了时间停止效果，所以攻击时发现突然打不到她了，就要马上防御。半血后依然会放威力巨大的全屏秘奥义，注意 HP 余量。因为是最后一战，也没必要省药了，该用的全用上，胜利就在眼前。



尾声

失去了双子的爱托斯一个人回到了木屋生活，时常回忆起往事。不过它现在不再寂寞了，因为它收留了许多孤儿，大家热热闹闹的生活在一起。不知道是多少年之后的某一天爱托斯像往常一样照顾着这些孩子，突然有人敲门。爱托斯打开门，发现双子居然站在门外！“欢迎回家！”爱托斯笑着说，“我们回来了！”双子也笑着回答道……



相亲相爱的克雷斯和敏特

时空战士全员以及ロンドリーネ全部在队伍中的情况前往忍者の里，在桥边发生克雷斯和敏特偷偷约会的剧情，剧情结束后敏特获得称号捧げる爱。

重要分支任务

精灵使

暗黑时空开放后クラース在队伍中状态下前往ユークリッド村(AC.4203)的クラース家发生剧情，获得服装精灵使い和契约戒指ガーネット，然后去热砂の洞窟入口区域左上尽头土堆处调查闪光点会获得"おうごんのカギ"，能打开迷宫中那些原本无法打开的木箱。可以在各个木箱中获得各个精灵和魔族的契约戒指。定契约的地点都在与BOSS决战的地方，而与非精灵的魔族定契约的话需要降魔术士的服装才行。具体契约道具地点如下：

契约戒指	对应精灵（魔族）	入手地点	备注
ガーネット	イフリート	ユークリッドの村	初期入手
アクアマリン	ウンディーネ	ユークリッドの村	克拉斯家后面的悬崖上，契约时会发生战斗
オパール	シルフ	浸食洞	地下3阶左侧下去后地下4层
ルビー	ノーム	スルト深林	最深部的存档点左边，契约后获得珍兽图鉴 · 大全
ターコイズ	マクスウエル	12星座の塔	5层，契约后获得服装精灵术士
ムーンストーン	ルナ	オリーブヴィレッジ(AC.4306)	完成幽灵退治支线获得，契约后获得武器クレセントアロー
アメジスト	シャドウ	ローンヴァレイ	地下1阶上面的小房间里
トパーズ	アスカ	冰狼王の礎	地下5层
サードニクス	ヴォルト	グリトニル山岳	上层C，破坏红色敌人背后的墙壁获得
ダイヤモンド	オリジン	ユークリッドの都	アーチェ取得斗技场エキスパート难度优胜获得契约戒指，契约后获得服装召唤士
サファイア	グレムリンレアー	ウェーランド平原	北侧A，契约时发生战斗，契约后得到武器シャクナゲ
エメラルド	ブルート	トーティス村	完成支线契约の指轮エメラルド后获得，契约后获得武器F · ナインティナイン
黑檀	フラムベルク	热砂の洞窟	イフリート旁边，审理の晶谷后才能契约
水银	フェンビースト	暗の神殿	地下5层南面2个红色敌人后面，审理の晶谷出现后才能契约，契约时发生战斗
珊瑚	イシュラント	ナム孤岛	完成タルロウX支线获得，审理の晶谷出现后才能契约
アイヴォリー	ジェストーナ	きらめきの塔	5层，审理の晶谷出现后才能契约，契约后获得武器ミストセブンサン
大理石	ビッグアイ	审理の晶谷	虚空空间B，浮空的绿色岩石之前的通路上

挖掘红の月

与ヴァルハラ町(AC.4306)右上方屋子右边的屈强的男性对话接受挖该任务，持有ディオ的トリックスター服装的状态下再和他对话会发生挖掘剧情。得到15000G和装备品ジェットブーツ。

幽灵退治

与オリーブヴィレッジ(AC.4306)武器店外的旅人对话得知他看到了幽灵，接到除灵的任务。メル的シスター服装入手状态下再和他对话发生除灵剧情。得到38500G和契约戒指 ムーンストーン。

困っている忍び

拿到忍者装且すず在队伍中的状态下前往忍者の里，与入口处的忍者对话接到潜入王城的任务，ディオ的忍服装等级在7以上的话即可完成任务，完成后获得77700G和武器 ビッグフェザー。如果服装等级不够的话只会错拿美味しい莓の食べ方。此任务在完成前可以重复接受。

契约指轮エメラルド

完成挖掘红の月，困っている忍び和幽灵退治之后去トーティス村(AC.4306)的教会附近的师范代对话后获得。

三つ子の注文

ユークリッド都(AC.4306)右上方的餐厅里的女服务员对话，剧情后去和坐在旁边桌上的三姐妹对话，三个人中只有一个人说的是真话，然后去回去找ウェイトレスさん。会问你她们点的是什么菜，正确答案是本まぐろ 。得到料理チーズINハンバーグ、Gカード、メル的称号かわいいメイド!?

タルロウX

前往ナム孤岛右上方的剧场看见吵架剧情之后，去左边和刚才的吵架的那个小机器人タルロウX对话。在完成三つ子の注文的前提下前往ユークリッド都(AC.4408)与右上方餐厅里的女服务员对话，然后回到ナム孤岛与タルロウX对话，诗人系服装至少两件MASTER以后再和タルロウX对话获得契约道具珊瑚。

武器相关

クレス的武器

ダオス城出现契约戒指エメラルド入手之后クレス在队伍中的状态下前往トーティス村(AC.4306)与クレス家里的师范代对话后获得クレス专用武器エターナルソード。

ミント的武器

ダオス城出现后ミント在队伍中的状态下前往トーティス村(AC.4306)的教会右上方的三个修女对话，得到ミント专用武器BCロッド，ミント获得称号宿命の轮。

チェスター的武器

ダオス城出现后チェスター在队伍中的状态下前往トーティス村(AC.4306)的クレス家里发生剧情，剧情后去左边送给ミリー一颗黑精石，得到チェスター的专用武器エルヴンボウ，チェスター获得称号たくましい兄贵。

クラース的武器

ダオス城出现后，クラース在队伍中的状态下回ユークリッド村(AC.4203)与クラース里的ミラルド对话，得到贵重品父の手纸，对话后去村中的井调查得到クラース的专用武器トゥルーマジック。

すず的武器

在斗技场包含ディオ和メル在内有3人取得优胜之后，会开放エキスパート难度，之后用每个角色挑战エキスパート难度取得优胜的话都会得到不同的报酬，使用すず在AC.4354斗技场取得エキスパート难度优胜之后获得すず专用武器忍刀血樱。

アーチェ的武器

ダオス城出现后且アーチェ在队伍中的状态下前往オリーブヴィレッジ(AC.4408)与入口右边的话が长い女性对话获得アーチェ专用武器スターブルーム，アーチェ获得称号わたしブライトローズ。



温泉事件 1 时空战士全员以及ロンドリーネ全部在队伍中的情况前往忍者の里的头领の屋敷的温泉旁发生女性篇剧情。剧情结束后メル获得称号まだまだこれから，ミント获得称号ボインちゃん，アーチェ获得称号ぺったんこ，ロディ得到称号ダイナマイッ！。

ロンドリーネ的武器

1. ロンドリーネ在队伍中的状态下前往トーティス村（AC.4306），与食材屋后面的村を爱るおばさん对话发生剧情得知ロディ小时候被诱拐的事情。
2. ロンドリーネ在队伍中的状态下前往ユークリッド村（AC.4203），与入口左边的记忆を失った老人对话，得知服装アサシン，学会ディオ的アサシン服装的特技キャストアシャドウ。
3. アサシン入手之后，和旁边树下的气にかけるお姉さん对话得到老人的情报。
4. 完成前三个任务之后前往エトスハウス（AC.4408）与出现的男人对话，获得ロディ专属武器ドラグノフRV。



服装相关

精灵术士及召唤士

与マクスウエル及オリジン契约后获得，见精灵使任务。

かに

第一次打倒达奥斯后在浸食洞（AC.4203）最深部宝箱中获得。

アサシン

见ロンドリーネ的武器第2条。

おしゃれギルド

前往ユークリッド城（AC.4306）右边的おしゃれギルド与サスーン对话，根据你服装的熟练度会给你两系中间部分的服装，具体如下：

ショットランサー：ドラグーン和スナイパ—MASTER。
斗弓士：黄金剑士和ホークアイMASTER。
歌姬：トルヴェール和战姬MASTER。
アルケミスト：魔女っ娘和セイジMASTER。
アマゾネス：ビーストウォーリア和バトルマスタ—MASTER。
チェインブレイダー：ロイヤルフェンサー和圣骑士MASTER。

天海春香

ナム孤岛（AC.4408）：跟左上道路尽头的老人对话，他要求收集精灵／恶魔来宣传工会。由契约成功的个数可以获得：
4个：换装 飞鸟。
6个：换装 カイト。
9个：换装 王子。
14个：发生G的记忆事件。前往ヴァルハラ町（AC.4408）跟右上方的ヒリップ对话，使用ディオ或者メル在斗技场エキスパート难度获得优胜后与ヒリップ对话后获得Gの记忆，使用后学会アスベル服装的秘奥义兽破轰冲斩。
全部：发生偶像大师事件。随后在クレス在队伍中且获得了最强武器エターナルソード的情况下前往ヴァルハラ村（AC. 4203），靠近上方的井附近发生剧情，克里斯穿越观看偶像大师演唱会，剧情结束后获得服装天海春香。

降魔术士

可以前往暗黑时空且获得精灵使い服装之后，前往オリーブヴィレッジ（AC.4408）的道具屋左侧与常夏の村の魔术师对话可花40000G购买服装降魔术士，メル的魔术系的秘奥义ブラックホール觉醒。

ディオス和メルティア

追忆の歪み开放后进入，打倒光精灵之后的地图，将难度调成UNKNOWN后打倒可见敌后进入右下方的传送口在随后进行的BOSS五连战时打倒ディオス和メルティア组合后获得服装ディオス，メルティア。

技能相关

影缝习得

ダオス城出现后且すず在队伍中的状态下，前往忍者の里的头领の屋敷发生剧情，剧情之后ディオ学会忍术系服装的术技影缝。

柔招来习得

ダオス城出现后且クレス在队伍中的状态下，前往ヴァルハラ町后发生剧情，剧情之后ディオ学会剑士系服装的技能柔招来，クレス获得称号奥义传承。

豪烈习得

ダオス城出现后且チェスター在队伍中的状态下，前往ヴァルハラ町后发生剧情，剧情之后ディオ学会弓术系服装的技能豪烈，チェスター获得称号努力家。（在柔招来和豪烈皆未习得的情况下前往ヴァルハラ町优先习得柔招来）。

テンペスト习得

ダオス城出现后アーチェ在队伍中的状态下，前往きらめきの塔（AC.4408），メル学会魔术系服装的技能テンペスト，メル获得称号魔女弟子，アーチェ获得称号スペルマスター。

まわれロンド习得

获得歌姬服装以后前往ユークリッド都（AC.4408）与中央广场的黑衣男子对话，メル学会歌 服装的特技まわれロンド。

ミラクルボイス习得

学会まわれロンド之后再和黑衣男子对话后前往ナム孤岛，和右上方舞台附近的小男孩对话发生剧情，メル学会歌姬服装的特技ミラクルボイス。

隐藏迷宫追忆の歪み

在二周目进行到审理の晶谷内部打倒ディオス和メルティア之后回到大地图，前往ヴァルハラ町（AC.4408）发生剧情，出现隐藏迷宫追忆の歪み，该地图是隐藏BOSSクルールニグルム的所在地，也是捕获魔物的最佳地点。绝大部分的BOSS级魔物在这里都能抓到，且等级都在110以上。进入后打倒地图全部的可见怪就可以会出现火焰和1-2个传送口，调查火焰可以得到各种道具还有贵重品贝壳，调查传送口可以进入下一个地图。之前的分支对魔物收集不受影响，直到打倒光精灵和月精灵组合后的地图会出现三个分支（分支3必须要在UNKNOWN难度下才会出现）。分别对应三种不同的BOSS连战。



温泉事件2 完成温泉事件1后进行至少一次战斗之后回到头领の屋敷的温泉旁发生男性篇剧情，剧情结束后ディオ获得称号照れ屋さん，クレス获得称号割れた腹筋，チェスター获得称号二の腕ガチガチ，クラース获得称号メタボ博士，すず获得称号气にしない。

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
新·紋章の謎 ~光と影の英雄~

高难度进阶课堂

文 御社神 sama　编 奈落　美编 木仙

火焰之纹章 新·纹章之谜~光与影的英雄	Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS	策略角色扮演
NDS ファイアーエムブレム 新·紋章の謎~光と影の英雄		日版
预定 2010 年 7 月 15 日	1~2人	4800 日元
对应任天堂 Wi-Fi 网络连接		对应玩家年龄：全年龄

“《火焰之纹章》系列”的魅力是高难度下的挑战，上期攻略我们介绍了基本系统、人门简要攻略以及相关资料。这次给大家带来一篇高难度下的战术讲解，希望对正在挑战高难度的玩家有所帮助。新手也可以通过这篇文章了解一下这次《火纹》的战术心得，争取早日进阶！

研究中心 RESEARCH CENTER

战前须知

难度篇



0 星：一般难度，敌人能力一般，可以被我方随意虐杀的难度。适合初次接触火纹系列的玩家熟悉游戏的各种基本操作。

1 星：中级难度，敌人能力比一般难度的要强一点，敌人增援出现回合，出现增援部队可以当回合行动。

2 星：高级难度，重视战术的组合，人物的职业搭配培养。敌人强度比中级难度要强。

3 星：究极难度，敌人全面强化，能力，装备都有飞跃性的提升。序章 3 张开始出现使用钢系武器的敌人，8 章开始出现使用银系武器的敌人，正篇开始第一章，敌人最基本武器为银系武器，后期敌人武器全部为银系武器强化版及各种特殊相克系武器强化版。

我方道具限制，部分道具在本难度下无法取得。极其注重战术和人员养成的模式，适合喜欢挑战的重度玩家。

4 星：究极难度加强版，敌人难度和 3 星难度相同，追加限制条件：发生战斗时，敌人必定先制攻击。

武器篇

剑克斧，斧克枪，枪克剑，为物理系武器间的相克。

以下为特殊相克：
弓箭克飞行单位
神龙石克全部龙族
ファルシオン（法尔西昂）克制暗黑龙（最终 BOSS）

特殊武器系：
ドラゴンソード（斩龙剑）龙族特效
アーマーキラー（破甲剑）重甲系特效
ソードキラー（剑士杀手）剑士，佣兵系特效
レイピア（西洋剑）マルス专用，骑士系，重甲系特效
ウイングスピア（翼枪）シーダ专用，骑士系，重甲系特效
ドラゴンランス（杀龙枪）龙族特效
ハンマー（铁锤）重甲特效
ポールアクス（斩马斧）骑士系特效
エクスカリバー（艾克斯卡利巴）飞行系特效
シェイバー（疾风）飞行系特效
スターライト（星光）打破マフー（恶灵）的唯一魔法

职业篇

ロード：历代主角御用职业，能力成长平均。

佣兵：力量，技术，HP，成长较高的职业，使用武器“剑”

アーマーナイト：防御成长较高职业，使用武器“枪”

ソシアルナイト：能力成长比较平均，机动性高，使用武器“枪”“剑”

战士：HP，力量成长较高，使用武器“斧”

アーチャー：技能，速度成长较高，远距离攻击职业，使用武器“弓”

魔道士：魔力成长较高的职业，远近攻击均可，使用武器“魔导书”

海贼：力量，HP 成长较高，使用武器“斧”在“海”地形中能力上升

ハンター：与アーチャー相比，力量，速度成长较高，使用武器“弓”

ダークマージ：魔力，技术成长较高，远近攻击均可，使用武器“魔导书”

僧侣（シスター）：魔防成长较高，队伍中不可缺少的恢复系职业。使用武器“杖”

剑士：速度，技能成长较高，必杀率高，使用武器“剑”

ペガサスナイト：技能，速度，成长较高，魔防比一般物理系职业高，高机动职业，多适合高机动作战，使用武器“枪”，被弓箭和部分魔法克制。

マムクート：龙人族，使用专用武器龙石进行攻击，能力成长较低，但是可以借着龙石提供的能力加成，给敌人造成有效伤害。

踊り子：拥有特殊指令“再动”的职业，使用武器剑。

コマンド：拥有特殊指令“变身”，使用以后能力完全变为被模仿者，5 回合以后变身解除。

关于高级职业，基本是在上述职业上的加强版，ロード，踊り子，マムクート不能转职成高级职业。ペガサスナイト（天马骑士）通过マスタープルフ（统帅之证）转职为龙骑士，通过天空のムチ（天空之鞭）转职为ファルコンナイト（隼骑士），推荐转职成隼骑士。（原因详见职业搭配部分）



战术研究

难度区别

2星难度以下，敌人基本可以随意虐杀，以下介绍的战术，为3星～4星难度下推荐之战术。1～2星难度同样适用。

1～2星难度与3～4星难度的区别：

1.人物加入时所携带的武器道具会发生变化。

2.敌人能力发生变化，3～4星难度敌人能力大幅度上升。尤其是速度和技术，后期敌人这两项能力基本全满。

3.武器特性发生变化，1～2星龙族各属性吐息射程为1，3～4星难度下，龙族各属性吐息射程为1～2。

4.3～4星难度下，敌人装备武器大幅度增强，武器适应性均为最高级A级。序章第三章开始，敌人使用钢系武器，第八章开始，使用银系武器及特殊系武器（魔法剑）。高难度下，本篇开始，敌人全部基础武器为银系武器。后期增强为银系强化武器，相克系强化武器。

5.敌方增援方式发生变化，低难度下，序章中的部分BOSS会在自己部队全灭或者濒临全灭的时候才会作为增援加入战斗，且加入回合，不能采取任何行动。

敌人AI模式分析

1.本作中，敌人不再如往常一样，绝大多数情况下，只要有我方单位进入其攻击范围，就会直接攻击。

2.我方单位进入复数敌人攻击范围时，敌方会选择最有利的单位进行先攻。

3.敌人会优先攻击我方不能反击系的角色，如僧侣，弓箭手等，利用此点，可以将强力角色卸除装备以后，吸引敌人战力。

4.部分情况下，在我方可以将敌人一击必杀，但是敌方无法对我方造成较高伤害时，部分敌人不会攻击。（盗贼系职业限定）

5.敌人会对我方能力较差的单位，进行围攻。

6.部分关卡的敌人，在不进入其攻击范围以内时，不会进行主动攻击。

7.正篇第二章，第二十三章的BOSS，在我方进入其攻击范围以后，会主动移动。

职业搭配推荐

本作中，0～2星难度下，只要按照自己的喜好，培养自己喜欢的人物，即可顺利完成全部的关卡。

人员搭配，建议多培养女性角色作为战斗主力，本作中部分武器为性别限定，

如リザイア（吸血），レディソード（淑女之剑）均为女性专用的强力武器。

3～4星难度下，推荐魔法系单位＋飞行系单位（天马骑士，隼骑士）为我方出击人物的主要组成单位。

高级难度下，虽然敌人的各项能力都有了飞跃的提高，但是魔防能力提高的却很有限，这是选择魔法单位为主的主要原因之一。前期敌人的主要部队，基本都以物理系单位为主，极少出现魔法单位，而且即使是敌人的魔法单位，魔防也低的可怜。魔法系全部武器均为射程1～2的魔法书，在攻击距离上有优势，加之敌人魔防较低，低级魔法书给敌人造成的伤害，可以达到钢～银系武器造成的伤害。性价比方面，魔法书也比高级武器便宜的多。

天马骑士虽然前期脆弱，但其超高的成长率及移动范围优势可以有效弥补其缺点，后期转职为隼骑士以后，可以有效的牵制敌飞行单位及魔法单位。装备第十三章外传得到的アイオテの盾（艾奥提之盾）以后，更可以弥补其弱点，成为达成部分需要抢先占领目标的战斗中不可或缺的战斗主力。

没有武器克制魔法系职业，高星难度后期，敌人多装备强化版的相克系武器，骑士，重甲等单位的存活能力被大大降低，故不推荐高难度下以物理系职业为战斗主力。

战术走位

一字阵：多应用于前期的主要战术之一，序章时我方单位少，能力低，被敌人夹攻必死无疑。此时将我方单位处于敌人攻击范围外一字排开，以确保敌人不能对我方单位造成夹击。待次回合，集中火力消灭最具威胁的敌方单位，受损较大的单位使用药品恢复。从而逐步消减敌人势力。此法在序章第三话，第八话，有显著效果。前期恢复系单位不足，注意恢复药的使用。多利用有利地形恢复可以有效的节省有限的恢复药。

诱敌法：基本通篇适用的主要战术。以强力单位吸引不会主动攻击的敌方单位，将其引入我方大部队攻击范围以后，逐步消灭。此法看似简单，但是仍有几点需注意。第一，负责吸引敌人火力的单位一定要强，这里指的不是攻击力，而是其生存能力，主要目的是为了吸引敌人火力，而不是消灭敌人。游戏前期，一般由骑士系完成此任务。在得到吸血魔法以后，该任务可以交给能力较高的魔法系职业完成。第二，注意利用森林，砦等地形的效果加成，也是提高诱敌单位存活率的有效方法。吸血诱敌绝对是本作最安全的战法之一，可惜吸血魔法在正常流程中只能得到三本，需要合理运用。部分关卡中，我方单位即使进入敌人的攻击范围，敌人也不会主动出击，需要至少进入3个敌人的攻击范围以内，才会主动出击。

强袭法：以一人，或多人强行突破敌人战线的高危战法。在正篇第五章，第十六章效果明显。此战法，对我方负责突击单位的能力及武器要求极高，虽然可以迅速结束战斗，但是会损失部分道具。在十六章中，尤为明显，我方单位首先利用一回合，在BOSS所在地形外集合，接着次回合开门，迅速消灭BOSS，利用舞女再动，主角制压，基本在3～5回合以内就可以结束战斗，但是，无法说得勇者アストリア，无法得到宝箱里的道具。

稳健法：贯穿全部章节的主要战术。我方单位以主攻＋间接攻击＋辅助的方式，调整人员站位以后原地不动，等待敌人会主动出击的单位进入我方攻击范围以后，集中消灭。

主攻手配置为我方充分培养的强力单位，间接攻击方面建议配置弓箭手及待培养的魔法系单位，辅助单位则以修女（僧侣）为主，全面恢复。游戏中后期，主力全部转职以后，建议魔法系单位配备ライブ（恢复杖）或者リブロー（远治杖），提高恢复效率。

封堵法：此法多用于后期敌人增援较多的关卡。敌方增援，一般多出现在砦地形中。我方单位抢先占领砦地形，封堵住敌人的连续增援，可以使战斗轻松不少。如第12章中，敌人出现的连续龙族增援，第15章中，敌方连续出现的混合强化属性兵团，都可以用此法将其封堵，从而缓解战斗压力。第10章外传中，此法无效。

吸引转移法：利用レスキュー（救援杖）改变战局，吸引强力单位保护刚加入的弱小单位，或者将我方刚加入的单位从敌人包围圈中救出。在第四，七，十，十九，二十章中，均要采取此法救人，确保新加入的我方人员安全。

低难度下，可以有效利用第三章加入的盗贼ジュリアン身上携带的ワープ（传送之杖）直接传送强力单位消灭BOSS，再用其他魔法系单位与持有传送之杖的角色交换，转移マルス后直接制压结束战斗。

3～4星难度无法得到ワープ（传送之杖），所以转移法只能在低难度下使用。

应变法：根据各章节的敌人配置，调整我方人员的职业配置，灵活运用转职选项。

以上战法为单独举例之战法，在实际游戏过程中，需要根据战况，灵活运用。游戏过程中，多注意敌人的移动范围及攻击距离，以最小的战斗伤害给敌人造成最大的损伤。

战术推荐职业及武器

上述战术中，不少战术均要相应的职业配合，才能达到最好的效果。

高难度下，既要确保我方单位的生存，又要达到吸引敌人火力，给予敌人重创的目的，首选的职业即为女性贤者，武器则是女性专用的リザイア（吸血）。

リザイア（吸血），威力 8，命中 90，贤者在满能力，武器适应性为 A 级的时候，实际攻击力为 40，命中率为 138，必杀率为 18。速度上限为 25 的贤者，可以保证大部分敌人不能对其造成追击。虽然防御低下，满防御只有 20，但是凭リザイア的吸血能力及敌人普遍魔防低下的特点，基本可以达到无伤吸引敌人火力的目的。

实战讲解

下面将以 3 星难度中比较有难度的关卡第十九章为例，讲解各战术的应用。

十九章的敌人配置如下：

敌方初期配置：斗士 x4 将军 x4 圣骑士 x6 炮台 x5 弓骑士 x9 盗贼 x2

敌方增援：

敌第三回合开始，在我方配置的初期位置，出现增援圣骑士 x6（其中一人可说得）

敌第六回合开始，出现增援圣骑士 x6 弓骑兵 x2 龙骑兵 x12 贤者 x2

敌第七回合开始，出现增援圣骑士 x6 弓骑兵 x2 贤者 x2

前几次增援击破后，在原地形位置出现新的敌方增援圣骑士 x6 弓骑兵 x2 贤者 x2

（敌方增援回合数，会随我方进军速度出现变化，特此提示。）

本章难点并非敌人的增援数量，而是要在敌人庞大的军势面前，确保顺利说得 3 个敌人单位并确保其存活。

飞行单位快速向斗技场方向移动，消灭村庄范围内的 4 个斗士。接着静待敌方盗贼像村庄方向移动，进入攻击范围以后，直接消灭。我方其余单位建议沿地图山脉方向的森林移动。减少上方炮台带来的不必要伤害。能力较强的女性魔法系单位，装备吸血魔法，舞娘再动，计算好站位点，确保ザガロ不会进入其攻击范围以后，开始待机，准备迎击敌骑士团。同时，次回合舞娘再动マルス，争取在最短的时间内，访问村庄，及早让ロシェ加入。

ロシェ加入后在山脉附近的森林地形算好敌方圣骑士增援的移动距离后待机，等待ビラク的圣骑士增援出现。此时根据战况及部队强弱，分 2 种情况，其一，ロシェ说得ビラク后，我方使用救援杖，将 2 人转移到安全范围。其二，ロシェ，ビラク直接向斗技场方向移动，我方预留强力部队迎击ビラク带来的其余增援。ビラク选择我方诱敌魔法单位附近站位，算好ザガロ移动范围及攻击距离，准备说得。我方部队现在应向斗技场附近的湖面，山岳及森林地形移动站位迎击敌人龙骑兵团的增援。敌人第一次大批增援中的龙骑兵团，实力较强，注意保护我方的弱小单位。魔法系单位装备第十三章中出售的シェイバー（风系魔法，飞行系特效），配合大地宝珠（佩戴范围内我方必杀率增加）可以迅速减少敌人龙骑兵团的数量。全灭龙骑兵团后，全员采取稳健战法，在斗技场周围，建筑防御攻势，以守为攻，等待敌人大批增援来袭。全灭敌人增援后，我方精锐部队向 BOSS 处移动，消灭剩余杂兵。此时可以用飞行系单位装备攻击范围 1 的武器 + 艾奥提之盾 + 光之宝珠，吸引最后的说得对象ウルフ，随即舞娘再动ザガロ，说得ウルフ。

最后魔法单位集中攻击 BOSS，マルス制压城堡，本章结束。

本章中，需要充分利用吸血魔法及地形站位，确保我方新加入人员的生命安全。根据战况，合理运动救援杖。当然，强大的

部分心得

1，关于リザイア（吸血）魔法的取得。正常流程中，我方一共可以得到 3 本リザイア，

リンダ（魔道士）加入时携带，第十六章外传カタリナ（贤者）加入时携带，第 17 章盗贼击破后掉落。

2，斗技场赚钱法：高难度下，斗技场的价格一般都开在 1000 以上，我方单位进去后很容易战斗失败死亡。下面介绍 100% 在斗技场赚钱的办法。チェイニー（コマンド）初期能力低下但是可以通过特技“模仿“变为我方任何单位，且能力值和变化后的单位完全一致。可以利用チェイニー变身后，去斗技场挑战，此时斗技场敌人的能力，是按照チェイニー模仿前的能力变化的，チェイニー变身成强力角色后，可以轻松战胜斗技场的敌人，从而快速安全的赚钱。

3，利用斗技场练级的同时，培养修女，贤者等高级魔法系单位的魔杖熟练度。シーフ（盗贼之杖）比用盗贼的宝箱钥匙开宝箱要安全的多，而且可以有效的减少回合数，提高我方人员的生存效率。Wi-fi 商店有时候会出售盗贼杖，救援杖，建议多买点保存。

4，部分能力成长不足的单位，可以通过转职成其他不同职业，在训练所练级，提升自身弱项能力的不足。实在有爱但是能力不足的单位，可以在第二十一章的隐藏商店，直接使用道具提升能力。チキ（マムクート）在高难度下，不易培养，用道具将能力提升全满后，使用神龙石可以秒杀最终章的大部分龙族。

5，利用 BOSS 练级。在确定 BOSS 不能对我方单位一击必杀以后，选择我方单位在 BOSS 攻击范围内待机，接着不断恢复，不断累积经验，BOSS 的武器被消耗完毕以后，其依旧可以利用自身地形给自己恢复 HP，可以利用这点，培养我方能力较差的单位。

6，天马骑士建议转职为隼骑士，不要转职为龙骑。龙骑最高速度 23 的能力限制，直接导致其在后期容易被敌人追击致死。隼骑士能力较平均，而且魔防能力优秀，是突击部队的不二人选。

7，需要特别引起注意的敌人：

飞龙：移动范围广，速度快，攻击力高，高难度下，吐息射程 1 ～ 2，被围攻后，很容易造成我方人员伤亡。

龙骑士：移动范围广，攻击力强，后期更是配备了各种强化系的武器，攻击力达到 40 以上，是主要优先消灭的敌人之一。

狙击手：能力一般，攻击还有死角，但是在后期关卡，经常装备攻击范围 2 ～ 3 的长弓远距离对我方进行攻击，往往会给我方单位造成意想不到的损伤。

皇帝：第八章出现的皇帝，是绝对不会被我方击破的，其装备的暗之宝珠的效果，可以免疫一切攻击。只有在第二十章，用装备了光之宝珠的我方单位才可以将其击破。

暗黑祭司：前期基本可以被秒杀的角色，但是后期，装备无视魔防造成伤害的魔法グラウアー（灰暗）以后的黑暗祭司，一次可以给我方单位造成生命值 30 点以上的损伤。

8，游戏完美结局达成的必要条件是 12 枚星之碎片必须全部收集。集齐光，暗，命，星，大地等 5 颗宝宝珠。

9，建议经常登录 wifi 商店，其中出售的各种稀有道具，在游戏中是不能买到的。有效利用的话，可以使战斗难度降低不少。

10，集中培养主力部队，后期加入的部分高级职业单位，初始能力低，成长空间小，不建议培养。

11，第 23 章的最终 BOSS 虽然会主动出击，我方也可以利用此机会直接制压结束战斗，但是会得不到对抗最终 BOSS 暗黑龙的强力武器ファルシオン（法尔西昂）。没有ファルシオン（法尔西昂）在 3 星难度下，要对抗能力全满的暗黑龙，会造成我方单位大量死亡。

12，金钱有了保证以后，建议强化。每章开始前，强化部分高级武器，为最终战做准备。





由于游戏发售距离上期杂志的截稿时间非常近，使得256 期刊登的《战国 BASARA 3》攻略不尽如人意，在此向读者们致歉。这期为大家献上的是 8 位可用武将的技能分析、全部同伴的获取方法以及称号／奖杯的补充说明，希望能为还在奋战中的玩家提供些许帮助。（八重樱）

战国BASARA 3	Capcom	动作
多机种 战国BASARA 3		日版
2010年7月29日	1～2人	PS3：6990日元/Wii：5990日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 火花の祭 -XII 编 八重樱 美编 NINA

角色技能分析

德川家康

3 代中的德川家康被设定为一个用拳套的拳术师，作为本作的主角之一，其技能也属于丰富多变。最大的特点就是他的任何技能都可以通过长按按键来蓄力攻击。蓄力有一个特征就是闪光，德川的通常技每段目都可以闪光一次来增加攻击力。而在使用通常技的情况下，在哪个段目进行蓄力攻击完全看玩家的实际情况而定。蓄力以闪光特征为依据，蓄力时间过长并不能进一步提升攻击力。另一个特点就是闪避攻击，在平时的战斗中，德川的起手攻击方式不是先出拳，而是先回避，所以在使用德川时，建议把游戏设定设为回避优先。在迎敌时，进入攻击范围之后，往往可以首先回避敌人的第一次攻击然后进行反击。德川在奔跑状态和回避之后出招速度奇快，作为起手式再适合不过，然后再通过蓄力的连续攻击和其他技能作为进一步攻击手段。

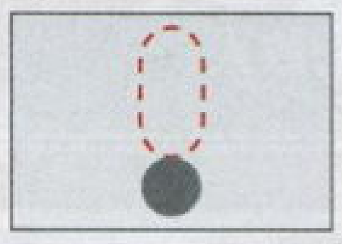
【固有技】

●虎牙玄天

操作：方向＋△

习得等级：初级

攻击范围



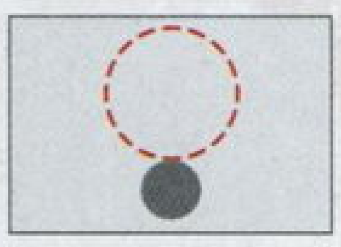
定向的上勾拳技能，长按△为正前方突进后上勾拳技能，判定比较广，但收招略慢。杂兵战中可以作为招式结束的技能。

●天道突き

操作：△

习得等级	LV1	1	LV2	25	LV3	55

攻击范围



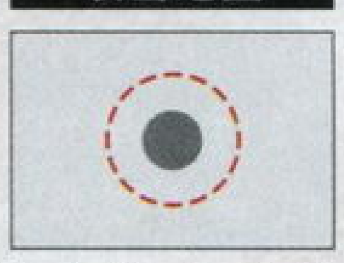
可蓄力一段。正前方的强力拳技，带有正前方一定距离内的大范围风压。此技能的最大特征就是可以在移动中蓄力并保持，推荐平时就轻按△不放，如此以来便可在通常技结束后追加一次蓄力强打。空中发动的话则是对地面的下扣强击。

●阳岩割り

操作：R1

习得等级	LV5	1	LV2	20	LV3	35

攻击范围



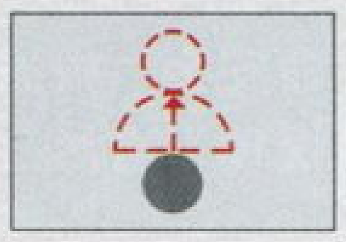
可蓄力两段。此技能是对角色周围 360 度范围内一定距离内的敌方进行全范围的 AOE 式攻击，蓄力两段之后可以达到最大范围并有着最大的攻击力。在与众多杂兵战斗时十分实用。

●东风の乱舞

操作：L1+△

习得等级	LV5	15	LV2	30	LV3	45

攻击范围



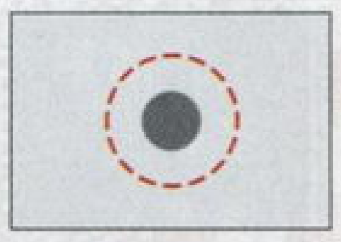
发动后家康快速挥动双拳，对正前方 180 度范围内的敌人都有判定。连按□键可以派生出第二段更快更强的攻击技能。空中发动则没有派生技。

【固有奥义】R2（或者 R1+L1）

●葵の极み

习得等级	LV5	20	LV2	30	LV3	—

攻击范围

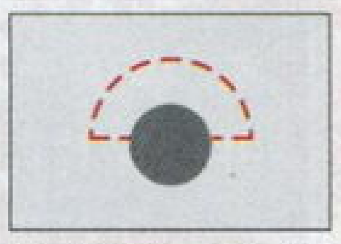


发动之后以角色脚下为中心的圆形家纹圈内的敌人都成为攻击对象，威力可观并带有持续伤害效果，升级后的攻击范围变广，并可蓄力一段增加至最大范围和最大的威力。但此奥义发动时间慢，而且不带刚体效果，所以在被包围时，此奥义的发动可能性并不大，很容易被打断。实用度略小。

●耐心磐石

习得等级	LV5	40	LV2	60	LV3	65

攻击范围

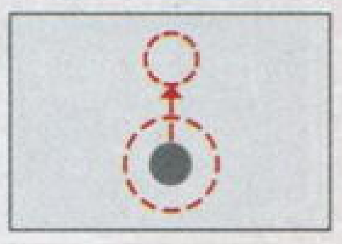


可蓄力一段。此技能让德川家康成为可以秒杀任何 BOSS 的角色，被很多玩家称为“铁头功”。发动之后角色会以头撞向正前方，发动时间短，带有刚体效果不会被打断，且判定极广，连在正前方空中的敌人一样能被打到，蓄力之后更是威力惊人。此技能在发动之后，连按□键可以追加连续撞击，升级之后连续撞击的次数增加。在究极难度下，被一套铁头功撞下来还能存活的 BOSS 也是极少数。

●绊一愿

习得等级	LV5	50	LV2	65	LV3	70

攻击范围



此技能发动之后是拿出一把本多忠胜的武器往正前方投掷，落地后伴有龙卷旋风效果。可蓄力两段，蓄力之后能投掷得更远且龙卷旋风效果威力提升。

©CAPCOM CO.,LTD.2010 ALL RIGHTS RESERVED

石田三成

本作中最酷的型男。冷酷的眼神、八神样的发型和帅气的拔刀术，最受欢迎的角色非他莫属。三成的8段通常技很强劲，不过并不推荐全部出完，通常只需要第一段，因为在第一段存在着刹那。下面来解释一下三成特有的刹那，正是“刹那”的存在让三成的攻击成为一种享受。刹那存在于技能之间，其作用就是让后一招的技能在瞬间发动。举个例子来说，三成的回避动作中就存在刹那时机，玩家可以在此时发动所有固有技能和奥义而不会出现这些固有技发动时的准备动作。在下面技能介绍中，如果你看到“刹那”二字，就说明这个技能发动时可以利用刹那时机发动任何其他技能，包括通常技。按住R1或R2进行攻击，可以让刹那的使用变得非常容易。

【固有技】

●号哭

操作：方向键+△

习得等级：初级

攻击范围



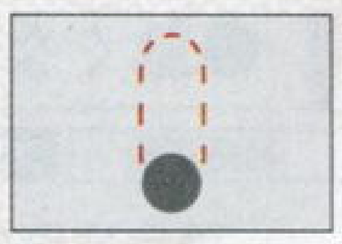
向正前方突进移动并横扫攻击，可轻微控制移动方向。在移动过程中存在刹那时机，可即时发动一些需要蓄力的技能。

●断罪

操作：△

习得等级：初级

攻击范围



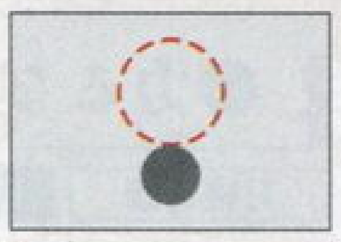
后空翻并挑空正前方一定范围内的目标，还可在目标浮空后追加攻击。按住△能发动刹那。

●惭悔

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	25	LV3	50

攻击范围



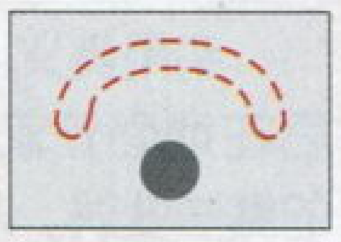
类似于居合斩的招式，使用拔刀流对正前方目标进行多段攻击，最后一击附带吹飞效果。长按R1发动可增加攻击次数和威力，等级MAX之后带有吸引效果。在惭悔的连续攻击后按住□键可令三成追加连击。单独发动的话需要蓄力，推荐配合号哭使用。

●忧屈

操作：L1+△

习得等级	LV1	15	LV2	—	LV3	—

攻击范围



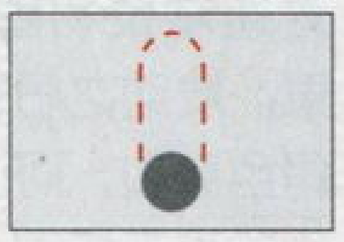
角色正前方弧形线上的瞬间连续攻击，命中的目标受到多段伤害，威力可观。同惭悔一样，也可在忧屈连击结束后按□键瞬移至敌人面前追加伤害，因有蓄力故也推荐配合号哭发动。

【固有奥义】R2（或者R1+L1）

●斩灭

习得等级	LV1	20	LV2	35	LV3	—

攻击范围

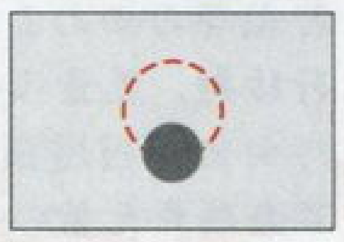


刀刺向地面后正前方发动剑气冲击波，带贯通效果，敌人被击中后会被剑气往后推。长按发动则会有发出冲击波之后往上方斩击的动作。

●斩首

习得等级	LV1	30	LV2	45	LV3	60

攻击范围



只能对单一目标发动的奥义，发动之后会把目标放倒在地拔刀斩首，伤害值巨大，可在BOSS战时使用。

●恐惶

习得等级	LV1	40	LV2	55	LV3	65

攻击范围

——

特殊移动奥义，发动之后，角色一开始只能走路，用通常技连续命中敌人一定次数后会变成快走，再连续命中变成奔跑，继续命中变成疾跑，其间如果没有命中目标便会回到走路状态。达到最大速度疾跑时，角色带有冲撞效果，被撞到的目标都会受到伤害。过程中如果受到伤害则回到慢走状态，再受到伤害则打回原形。过程中按△发动强大的终结招式后结束状态。

杂贺孙市

御姐杂贺使用的武器为现代化枪械，从手枪到火箭筒一应俱全。因为武器的特殊性，使孙市姐姐成为一个可以和人型高达相媲美的角色，强力无比。孙市的通常技在持不同枪械时各有不同，持手枪时为手枪连发，持机枪时为定点机枪扫射，持霰弹枪时为边移动边轰击。而各枪械的切换是通过固有技发动实现。持手枪和霰弹枪时，均可以蓄力发射。特别是蓄力后的霰弹枪更是强力无比，可以翻滚取消蓄力动作，再配合增加普通攻击第一下威力的装具“黄金之鉾”，具有一发秒杀阵大将的威力。

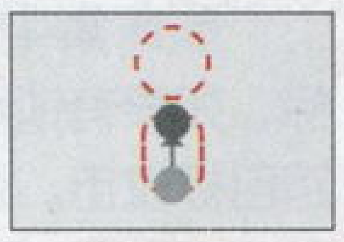
【固有技】

●双弹 ジョウビタキ

操作：方向+△

习得等级	LV1	1	LV2	25	LV3	45

攻击范围



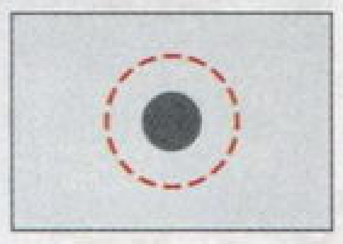
切换手枪。突进技，在突进的过程中将范围内的敌人全部吸引到正前方用手枪攻击。发动之后连按□键可派生出连打。

●冲弹 クロツグミ

操作：△

习得等级	LV1	1	LV2	10	LV3	45

攻击范围



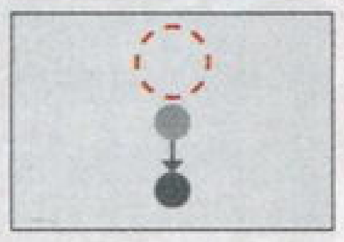
切换霰弹枪。全范围攻击技能，角色自身旋转发射，对360度范围内的敌人造成伤害。发动之后连按□键可派生出更多次的旋转射击。

●火弹 ヒレンジャク

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	30	LV3	55

攻击范围



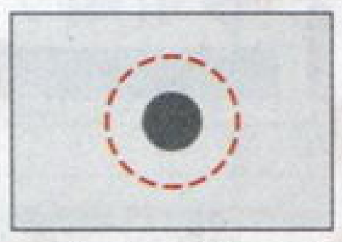
身体向后方小幅跳退，并向前方投出最多8颗手榴弹（挑衅两次角色身上闪现红光时发动即为8颗），落地爆炸。长按R1发动可延长手榴弹的爆炸时间。

●连弹 サンコウチョウ

操作：L1+△

习得等级	LV1	15	LV2	40	LV3	55

攻击范围



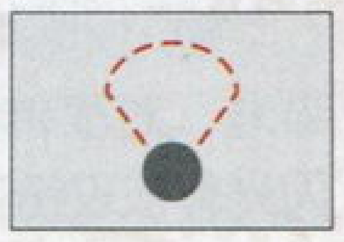
切换机枪。发动时对一定范围内的敌人构成伤害判定，令命中的目标浮空。若是长按发动，在将敌人打至浮空后，杂贺会躺在地上对浮空目标进行追加攻击。攻击时可以调整机枪角度，起身后会有小范围360度的攻击动作。

【固有奥义】R2（或者R1+L1）

●狙弹 カワセミ

习得等级	LV1	20	LV2	35	LV3	—

攻击范围

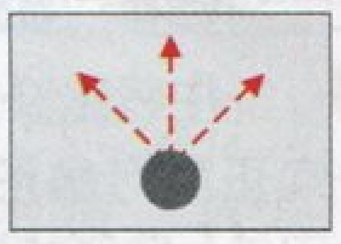


拿出火箭筒发射多枚火箭进行轰击。长按发动可以手动控制准星并锁定多个目标进行攻击。威力巨大。

●设弹 カイツブリ

习得等级	LV1	40	LV2	60	LV3	—

攻击范围

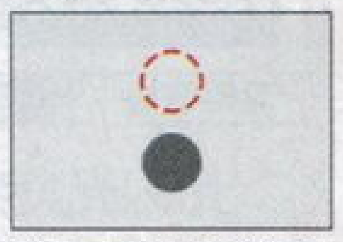


设置强力爆炸的导火线并引发爆炸。长按发动可设置三条导火线。发动时可以控制导火线的走向。

●援弹 ヤタガラス

习得等级	LV1	50	LV2	60	LV3	65

攻击范围



呼叫空中支援，一定时间内空中会有射击援护，在发动中按R2可以命令空中支援改变射击方向，一共有三种方向可以命令。空中扫射支援结束前，会空降巨型炸弹引发爆炸。

鹤姬

本作中新加入的女性角色，使用的武器是弓箭，也是本作中惟一一个带冰属性的角色。鹤姬的攻击手段大多都是靠通常技，固有技和奥义都是作为辅助技能来配合通常技使用。她的八段通常技之中，第三段和第八段动作时可以追加攻击，方法是不要在攻击开始就是拼命按□键，一段一段来，第三段下蹲时，连按4下□键，则可以在第三段攻击后追加3次的攻击，也就是原先就射一次的箭现在可以连射4次，第八段攻击同样可以如此，不同的是第八段的连射只有3次。鹤姬的通常技需要有节奏性的目押才能熟练掌握。另外鹤姬的弓箭固有技有闪光特性，所谓闪光特性就是进行蓄力，蓄力过程中在弓箭闪光的瞬间释放，威力增加。

【固有技】

●糸貼りの矢

操作：方向＋△

习得等级：初级

攻击范围

带闪光特性。往空中射出数支特殊箭矢，落地击中敌人之后，敌人受到伤害并被定身数秒。闪光释放攻击力增加，敌人定身时间延长。除机械类敌人外，其余敌人全部无法对本技能免疫。

●一の狙い矢

操作：△

习得等级：初级

攻击范围

带闪光特性。蓄力中可移动瞄准，对敌单体的伤害比较大。闪光释放攻击力增加。

●阿頼耶のかわし矢

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

攻击范围

往后跳跃无敌回避的同时，向正前方扇形区域内释放5枚弓矢，跳跃的方向可用方向键控制。

●那由他一閃

操作：L1+△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

攻击范围

带闪光特性。可蓄力旋转瞄准，对直线上的所有敌人构成吹飞贯通攻击。闪光释放威力增加，如果在蓄力之后闪光释放没有成功，角色会增加跌倒在地的动作，成功闪光释放或没有进行蓄力则不会出现该动作。

【固有奥义】R2（或者R1+L1）

●无量の矢

习得等级	LV1	20	LV2	35	LV3	45

攻击范围 ——

这个奥义是最常用的奥义，对通常技和固有技都有增强效果。发动之后有一圈光矢围绕在角色身边，可以抵消一次角色受到的攻击伤害。具体增强效果如下：

通常技增强——每段目射出的弓箭数量增加到五支，范围扩大。

糸貼りの矢增强——增加威力和弓矢数量，定身效果时间增加。成功闪光释放则不会消费无量の矢效果。

一の狙い矢增强——增加威力并在正前方形成一字范围攻击。成功闪光释放则不会消费无量の矢效果。

阿頼耶のかわし矢增强——回避时在角色身边旋转进行防御，无量の矢效果不消失。

那由他一閃增强——大幅增加威力。成功闪光释放则不会消费无量の矢效果。

●清浄きらら矢

习得等级	LV1	25	LV2	35	LV3	50

攻击范围

辅助型奥义，射出一支带魅惑效果的箭，让命中的敌人为角色助威，角色BASARA槽增涨。

●不可思议矢

习得等级	LV1	40	LV2	—	LV3	—

攻击范围 ——

辅助奥义。发动之后角色会射出泡泡箭，把命中的敌人包裹在泡泡里面并飘浮在空中失去行动自由。可以在奥义之后发动那由他一閃来击破。属于实用度不高的奥义。

大谷吉继

大谷的主要攻击手段分为两部分，锁定＋攻击。有点类似于玩射击游戏。通常技□键长按，会在角色面前几乎全屏的范围内形成一个锁定圈（结界星见始め），进入这个圈的敌人立即会有受到锁定的判定（身上会出现大谷的家纹），锁定时还会带有让敌人短暂硬直的效果。锁定之后，一般就开始用固有技进行攻击。大谷的通常技8段范围小，招式也慢，笔者认为只能用来在大范围清兵之后打打漏网没死的杂兵，不推荐主要使用，而固有技却是非常的强力和有效，所以通常技一般只用来锁定目标。

【固有技】

●穿つな八曜

操作：△

习得等级：初级

攻击范围

念珠集中攻击正前方的目标，如果有锁定目标，则自动追踪目标攻击。长按△在发动结束后自动锁定角色身边一定范围里的目标。

●戻るな镇星

操作：方向＋△

习得等级：初级

攻击范围

面向往正前方的六段念珠攻击，如果有锁定目标，则自动追踪目标攻击。长按△在发动结束之后自动锁定正前方一定距离内的目标。此技能发动时角色不能转向，只能面向发动方向平移。本技能的优势在于攻击距离长，控制好锁定范围的话能令战斗变得非常简单。

●散るな天河

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

攻击范围

hit系技能。近距离的念珠连续伤害，并在正前方扩散成扇形攻击，命中目标之后对目标还能造成连续的跳跃性伤害，威力可观。长按R1发动结束之后自动锁定角色正前方大范围里的目标。

●爆ぜるな计都

操作：L1+△

习得等级	LV1	15	LV2	—	LV3	—

攻击范围

发动此技能后，念珠会分别位于大谷左右两侧如车轮般高速旋转，将敌人吸至身旁给予伤害，然后将敌人打至浮空，同时念珠360度大范围扩散攻击。长按△发动结束之后自动锁定角色正前方范围里的目标。

【奥义】R2（或者R1+L1）

●急くな牟星

习得等级	LV1	20	LV2	—	LV3	—

攻击范围

用念珠形成两个车轮，可进行高速移动，速度相当快。如果有锁定的目标，在移动时会有念珠进行攻击。移动的速度甚至比马还快，用来打"奥州走龙战"非常爽。

●力るな彗芒

习得等级	LV1	25	LV2	—	LV3	—

攻击范围 ——

用念珠对自身造成一定伤害之后，大幅提升攻击力，持续效果20秒。发动之后锁定全部视野范围内的目标，并在正前方小范围里有伤害判定。

●沼るな天津甕星

习得等级	LV1	30	LV2	—	LV3	—

攻击范围

实用奥义。角色浮空倒立之后在地面正前方制造一个黑色的魔法旋涡。旋涡可以吸引大范围的敌兵并造伤极高的连续伤害。



黑田官兵卫

本作新角色之一，使用的武器是手铐上铁链相连的巨大铁球。此角色速度比较慢，但威力却是相当强。黑田的通常技八段范围极广，最实用的攻击手段就是连续的八段通常技发动，并在最后收招时用回避来取消收招动作并在回避之后可以立即再次进行通常技或者固有技的攻击。习惯了操作之后，黑田在战斗中并不会显得迟钝，相反他的威力和攻击范围则会让玩家大为赞叹。若长按□键，通常技就会变成发动大范围旋转攻击的技能，如果装备上 6 个“黄金之鉾”更能秒杀敌大将于弹指之间。不过该技能终结后，黑田会呈头晕状……固有技和固有奥义都可以应用到通常技的攻击中。

【固有技】

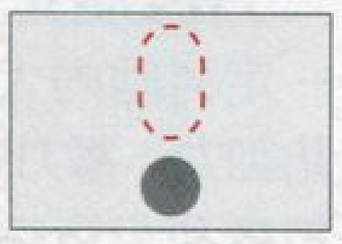
●厄玉突进

操作：方向＋△

习得等级：初级

正前方的飞踢攻击，判定极大。长按△发动，则会全身旋转向正前方突进撞击，威力巨大。可回避取消收招。

攻击范围



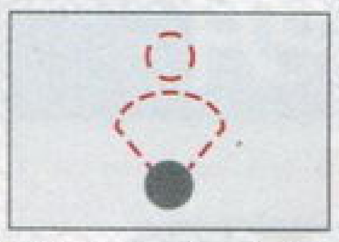
●厄玉蹴り

操作：△

习得等级：初级

用脚将铁球踢出进攻空中和地面的两段攻击，攻击后角色会往前翻滚。长按△发动，角色不会有往前翻滚的动作，并铁球在砸到地面时伴有大范围的冲击波攻击判定。空中发动会以铁球砸向地面，空中长按△发动在铁球砸向地面的同时会追击高速旋转伤害。

攻击范围



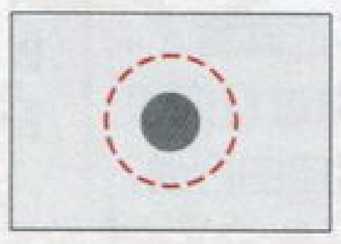
●厄当たり

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

用力砸四下铁球，在铁球为中心的 360 环形大范围内释放出冲击波。R1 长按发动增加威力。这个技能的第三段和收招都可以用回避来取消。

攻击范围



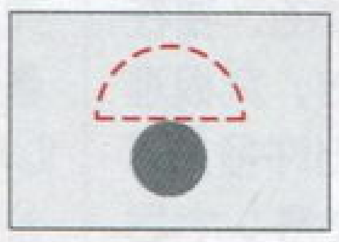
●灭多矢玉

操作：L1+△

习得等级	LV1	10	LV2	25	LV3	40

HIT 系技。连续舞动铁球，对正前方多个目标进行殴打。连按□键可以持续发动并增加速度。

攻击范围



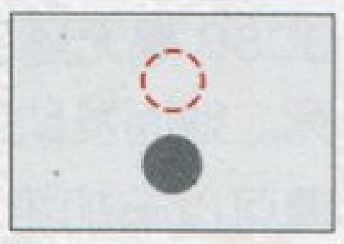
【固有奥义】R2（或者 R1+L1）发动。

●穴仓落とし

习得等级	LV1	20	LV2	—	LV3	—

黑田最实用的奥义。发动后对前方一段距离的单个敌人进行投技，效果类似于《街霸》里桑吉尔夫的螺旋打桩，并在结束时在落地地面形成沙尘旋风对范围内的敌人造成伤害。派生技为连续投技，发动方式为，在投技砸向地面的同时画面会出现闪光，此时按□键，角色会对目标进行连续投技，这个派生技需要有节奏的按□键方有效，无脑连按是没有用的。最大可以连投 11 次。另外，本招对本多忠胜、动物系敌人和机械系敌人无效。

攻击范围

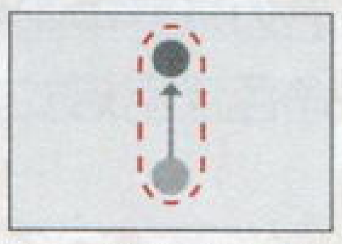


●突い转じて

习得等级	LV1	30	LV2	—	LV3	—

角色抱着铁球在地面进行高速滚动，并在角色周围造成一定小伤害的判定。在发动中，不能防御也不能回避，能控制滚动的方向和跳跃。另外在发动中，按□键为小跳跃攻击，△键为激转突进攻击。

攻击范围

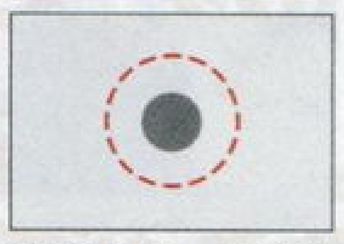


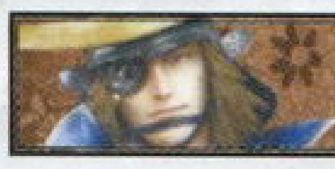
●厄は道连れ

习得等级	LV1	50	LV2	—	LV3	—

从黑田头顶上掉下一颗巨型炸弹，在数秒内爆炸引起极大的伤害。此炸弹对角色自身不会造成伤害。在炸弹掉落点的 360 度一定范围内，会有让敌人硬直的判定。此奥义黑田的表演十分有趣。

攻击范围





伊达政宗

伊达有两种状态，普通状态和六爪状态。普通状态手持一刀，而六爪状态则一手持三把刀。普通状态时，伊达的通常　技八段目速度一般，且第四段和第五段之间的停顿略长，很容易被打断。在六爪状态时，通常技的攻击威力提升且八段目的招式不同。伊达可以通过奥义或者 BASARA 技的释放来进入六爪状态一定时间，而其固有技之中也有六爪状态时的表现，是一个很容易上手的角色。

【固有技】

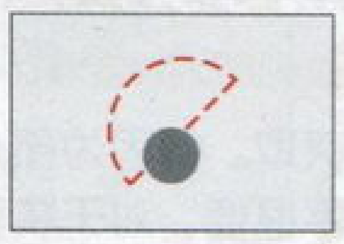
●DEATH FANG（DEATH BITE）

操作：△

习得等级：初级

单手的强击三爪浮空技，有多个派生技可用选择。长按△可令政宗跳起并追加一记地面追击，或者可以在政宗浮空后松开△键改为使用其他技能。另一个派生是轻按△键之后，连按□键，便可以进行地面上的三爪流五段攻击，最后一段带有强力的攻击力和吹飞效果。六爪状态时名称改变，长按空中追击的段数增加。

攻击范围



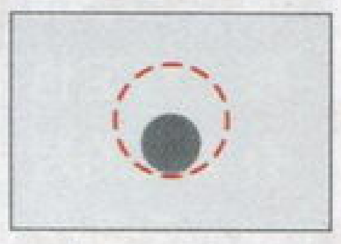
●JET-X（X-BOLT）

操作：方向＋△

习得等级：初级

跳起转身 360 度后对正前方施展六爪流攻击，范围很广，收招时间短，带有吹飞效果，可作为通常技之后的结束技能频繁运用。六爪状态时名称改变，攻击次数增加为三段，攻击力提升。

攻击范围



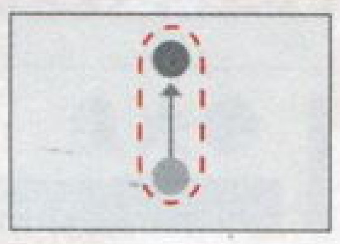
●MAGNUM STEP（MAGNUM STRIKE）

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	—	LV3	—

正前方的多段目突进技，威力可观。可通过连按两次方向键进入奔跑状态来取消收招动作。六爪状态名称改变，段目和威力增加。

攻击范围



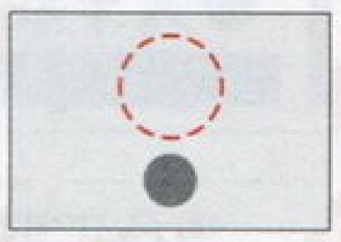
●CRAZY STORM（CRAZY STREAM）

操作：L1+△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

HIT 系技。对正前方一定范围内的敌人进行连续攻击，最后一击附带吹飞效果。发动之后连按□键可以派生出速度更快的持续攻击。六爪状态时，攻击范围和威力增加。

攻击范围



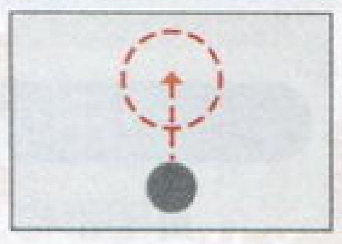
【固有奥义】R2（或者 R1+L1）

●HELL DRAGON

习得等级	LV1	20	LV2	—	LV3	—

向正前方释放远距离的雷属性冲击波对敌人进行多段打击，附带硬直效果，可蓄力来增加威力。

攻击范围

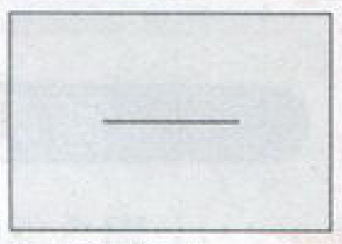


●WAR DANCE

习得等级	LV1	30	LV2	40	LV3	60

发动后政宗会在一段时间内进入六爪流状态。此时既不可防御且防御力锐减，但攻击力大幅提升，通常技全部成为六爪攻击。在发动时间内可按 R2 解除六爪流状态，另外，空中和地面都可以发动此奥义，发动瞬间角色身边一定范围内带有攻击判定。

攻击范围

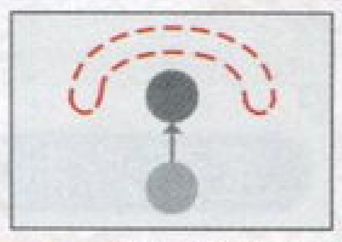


●TESTAMENT

习得等级	LV1	50	LV2	—	LV3	—

此奥义有一击必杀效果，但只对有名字的武将有效果。按住 R2 蓄力发动，在角色全身闪光的瞬间放开 R2 键命中即为一击必杀。成功释放画面会有光晕效果，没成功只会对对方敌将造成大伤害。此技能的闪光判定不算太严格，但还是需要一定的练习方可熟练掌握。

攻击范围



真田幸村

真田幸村的技能招式中规中矩，是一个很好上手的角色。通常技的连续出招速度一般，判定也不是很大，可以作为固有技和固有奥义的起手技能。□键长按可蓄力，并发动“千两火花”技能，此技能可以接在任何一个通常技之后，蓄力到自动释放时此技能有“防御崩坏”效果，用来击倒防御很强的通缉犯相当有效。挑衅的时候连接□键会令挑衅时间小幅减少，若装备第5把武器“热血斗棍”的话则获得炎属性30%，持续30秒。

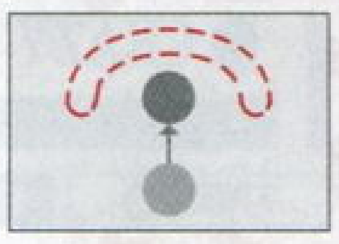
【固有技及派生技】

●火走

操作：方向＋△

习得等级：初级

攻击范围



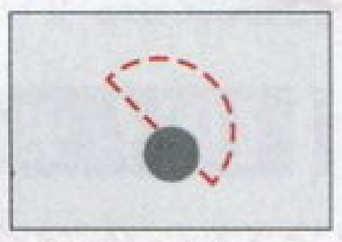
突进技能，可接在通常技之后发动。发动时长押△键则增加突进距离，有吹飞效果。

●大车轮

操作：△

习得等级：初级

攻击范围



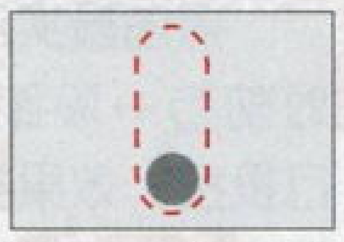
角色正前方判定的强力浮空技能，短押△键为小跳打击，敌方浮空时间短。长押为大跳打击，敌方浮空时间长。空中发动此技能为单手旋风棍的下扣技能，判定略小。

●烈火（大烈火）

操作：R1

习得等级	LV1	5	LV2	25	LV3	—

攻击范围



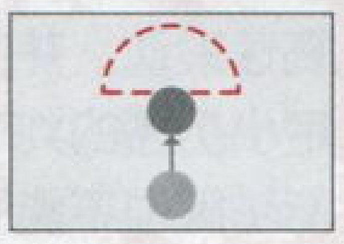
此技能是一个强力实用的连击技，运用得好可以让任何BOSS毫无还手之力就被活活屈死。地面发动之后，迅速连按□键可以追加第二段更快更强的派生，而第二段的派生技的持续时间会随着技能的提升而增加，对于浮空的敌人来说就是一个一招至死的技能，推荐打BOSS和对单个敌人时使用。此技也可以空中发动，但空中发动的作用并不明显。大车轮浮空之后的高度也不足以让空中的烈火能造成很大伤害。

●凤凰落

操作：L1＋△

习得等级	LV1	10	LV2	—	LV3	—

攻击范围



实用度不大的技能，发动之后为从空中扣地的招式，可以在角色浮空招式之后追加。

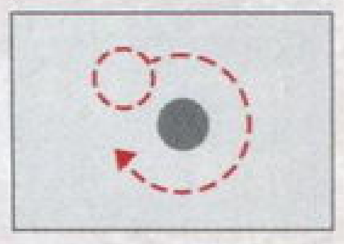


【固有奥义】R2（或者R1+L1）

●红莲脚（大红莲脚）

习得等级	LV1	20	LV2	40	LV3	—

攻击范围

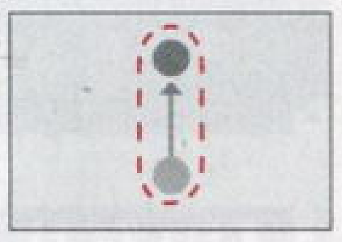


非常实用的一条奥义，发动之后幸村单膝跪下将双枪插入地面，此刻若按△键会出现后空翻回旋斩，若按□键则会以双枪为轴高速旋转，对360度一定范围内的敌人进行攻击，判定极大。连接□键可以派生更强力的旋转速度并能在地面上随意移动，攻击力略小。

●虎炎

习得等级	LV1	35	LV2	—	LV3	—

攻击范围

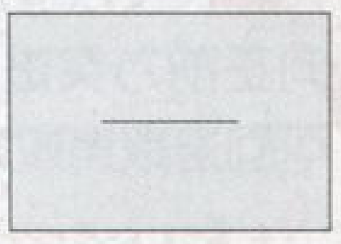


可蓄力的强力正前方强打技能，攻击力极高，蓄力到一定程度带有防御崩坏效果，对付重型装甲的敌兵效果显著。发动后连接□键二下，可以打出三段虎炎，最后一式为高浮空，攻击力惊人并有空中连续伤害效果。

●热血大喷火

习得等级	LV1	50	LV2	—	LV3	—

攻击范围



辅助奥义。发动之后角色在一定时间内大幅提升攻击力和防御力。蓄力时间较长，最好在距离敌兵还有一段距离时就发动，另外热血大喷火可以配合专属四字刻印“天霸绝枪”来使用，能够获得极大的攻击力和防御力。

称号与奖杯补充说明

织田信长出现方法

真田幸村、伊达政宗、风魔小太郎、前田庆次分别通关后出现阿市，用阿市通关一次后进行二周目，选新增的绿色路线，在“鸟城の战い”剧本中走左边的通路去追天海，过关后就会触发“本能寺之变”剧情，通关后本能寺剧本便完全开启。随后再用任意一名角色走红色路线，在最后选择分支时选“金ヶ崎の退き口”剧本，再打“本能寺の变”，击破信长通关之后就能使用织田信长了。

ワンパターン将军

只用BASARA技过一关有相对简单的方法，选杂贺庄关卡，一路跑到BOSS处，被孙市姐姐抽到血红，发动BASARA技后多跑几圈再发动，如此反复即可。一直处于红血状态的“背血之阵”也可以利用，装几个金龟加足防御力就不会被敌人秒掉。还有毛利元就的挑衅速度极快，用他来完成这一奖杯会更加容易。

智勇兼备の将

上期介绍的用岛津义弘的“一刀必杀”控制杀人数的办法因为敌我双方都是一击死，所以有一定风险。相对安全的方法还有岛津的断岩战术，装5个金龟几乎可以无视任何攻击，还有一格装“战刻の名汤”，遇到BOSS就发动战刻，可从容地用断岩将其秒杀；大谷的红路线只有5关，也可以达成100人以下通关；杂贺孙市的点射法也同样可行。

武器マニア

这个奖杯建议在角色打四周目的过程中，分别都打一次三个难度，一般全部打过之后，武器基本上就全了。如果差一两把武器，可以通过打究极绘卷来获得。这里不推荐打自由合战，合战里的武器获得率相当低，在究极绘卷里则会高很多，特别是绘卷的最后一关，有很大机率获得你还未取得的武器，所以建议刷武器的玩家在究极绘卷最后一关之前留个存档，如果没获得就读档再来。

爱MAX

全角色100级是一个很费时的奖杯，如果玩家以白金为目标，那每人至少通四遍，经常装备“常暗的眼镜”可以不用刻意刷就在四周目以内达成MAX。另外，打倒通缉犯可以拿1万经验值，战刻状态下灭之就是2万，经常带服部半藏出场对升级也很有好处。还有一种方法是利用双手柄，可大大缩短练级所需的时间。方法就是打究极难度的剧本“乱入”，用一个已经练到一定级别的角色来主打，同时开2P手柄来选择要升级的角色，过关后可取得大量经验值。（可以参考本期DVD中的视频演示）

全资源制霸／全装具制霸

全部关卡出现时全资源可能还差的应该只有关卡无伤才能获得的“羽衣”系列和要在关卡中多次弹返才能获得的“兜”系列资源，其他资源正常打都可能获取。但因为部分关卡在绘卷里的出现率很低，对于装具合成有数量要求的资源要在自由合战里刷。建议玩家可以自己记录一下装具合成所缺的资源以及数量，这样在拿资源时便可以打到足够的数量再换地方。全装具一定要老老实实的把每个角色通四周目。“大名の兜”是素材里比较缺的，要在困难以上难度多用弹返来获得，究极难度的获得几率比困难难度高出许多，可以多弹弹BOSS的攻击，获得9个后合成“逆鳞手甲”，防御自动弹弓和子弹，在杂贺庄等弓手、枪手多的关卡弹上二三十次，过关后甚至可以一次拿五六个“大名の兜”，高难度无伤可以用岛津的一刀必杀刷尼子久晴，一分钟一个。

全同伴能力及获得路线

路线颜色	剧本	同伴名称	同伴能力（信赖度 MAX）
		德川家康 ｜ 共 8 名	
红色	金ヶ崎の退き口	矾野员昌	钢铁の友（玩家操作钢铁角色时候同伴武将自动援护）
红色	杂贺庄の战い	铃木重兼	资源献上（不气绝通关资源献上必定上升）
红色	奥州走龙战	伊达政宗	雷神（玩家和同伴武将雷属性发生率大幅升）
蓝色	户次川の战い　思い出编	ピッチャー平野	资源献上（不气绝通关资源献上必定上升）
蓝色	大阪夏の阵　红	山县昌景	アシスト大报酬（援护回数 ×300 两 上限 10 回）
蓝色	归云城碧落战	姊小路赖纲	损害大轻减（敌军给予我方的伤害减弱 20%）
绿色	耳川潜伏战	岛津家久	爆速アシスト（能取消 BASARA 援助冷却时间连续使用）
紫色	能岛海战	河野通直	夕烧け番长（夕阳时候同伴武将自动援护）
		同伴获得攻略路线	
一周目（红）：杂贺庄の战い→上田城水攻战→川中岛冻土战→神流川の战い→恐山冥府战→长谷堂城の战い→奥州走龙战→金ヶ崎の退き口→本能寺の变			
二周目（蓝）：归云城碧落战→手取川の战い→大阪冬の阵→乌城の战い→严岛の战い→户次川の战い思い出编→石垣原坑道战→大阪夏の阵红			
三周目（绿）：归云城碧落战→手取川の战い→大阪冬の阵→中富川海岩战→中富川海岩战→严岛の战い→耳川潜伏战→奥州走龙战			
四周目（紫）：归云城碧落战→手取川の战い→大阪冬の阵→月山富田城砂丘战→严岛の战い→石垣原坑道战→能岛海战→川中岛冻土战			
		石田三成 ｜ 共 6 名	
红色	中富川海岩战	长曾我部元亲	红莲（炎属性发生率大幅上升）
蓝色	神流川の战い	芳贺高定	爆速アシスト（能取消 BASARA 援助冷却时间连续使用）
蓝色	手取川の战い	村井长赖	探检队长（洞窟的关卡伙伴自动援护）
蓝色	洼田顽固战	佐竹义重	真 · 援护强化（援护的 BASARA 援护攻击力大幅上升）
蓝色	户次川の战い三英雄编	大友宗麟	福之神（不气绝通关 +1000 两）
蓝色	川中岛冻土战	直江兼续	大运招き（关卡中不气绝运气一时大幅提升）
		同伴获得攻略路线	
一周目（红）：杂贺庄の战い→月山富田城砂丘战→中富川海岩战			
二周目（蓝）：手取川の战→归云城碧落战→上田城水攻战→能岛海战→石垣原坑道战→耳川潜伏战→户次川の战い三英雄编			
三周目（蓝）：手取川の战→归云城碧落战→上田城水攻战→神流川の战い→ 洼田顽固战			
四周目（蓝）：手取川の战→归云城碧落战→上田城水攻战→ 川中岛冻土战			
		伊达政宗 ｜ 共 6 名	
蓝色	能岛海战	大祝安胜	装具献上（不气绝通关装具献上必定上升）
蓝色	杂贺庄の战い	杂贺孙六	砂丘の王（砂丘的关卡同伴武将自动援护）
红色	完成战国绘卷	片仓小十郎	一心同体（玩家回复援护也大幅回复）
红色	长谷堂城の战い	蛙延秀纲	巨汉大胁し（大体型敌人坐在地上不攻击）
紫色	洼田顽固战	真壁氏干	夕烧け番长（夕阳时候同伴武将自动援护）
紫色	长谷堂城の战い	最上义光	真 · 援护强化（同伴武将的 BASARA 援护攻击力大幅上升）
		同伴获得攻略路线	
一周目（红）：恐山冥府战 →长谷堂城の战い→川中岛冻土战→洼田顽固战→上田城水攻战 →手取川の战い→三方ヶ原断崖战→关ヶ原の战い决战			
二周目（蓝）：大阪冬の阵 →乌城の战い→月山富田城砂丘战→杂贺庄の战い →能岛海战→石垣原坑道战 →耳川潜伏战 →大阪夏の阵 红			
三周目（紫）：大阪冬の阵→金ヶ崎睡梦战→手取川の战い→上田城水攻战→小田原城再建战→长谷堂城の战い→洼田顽固战→能岛城海贼战			
		真田幸村 ｜ 共 7 名	
红色	川中岛冻土战	上杉谦信	冻气（玩家和援护冰属性发生率大幅升）
红色	神流川の战い	宇都宫广纲	石高赠呈（关卡中不气绝通关 +1000 石）
蓝色	大坂冬の阵	宇喜多秀家	女の友（玩家操作女性角色时同伴武将自动援护）
蓝色	中富川海岩战	吉良亲贞	海大好き（有海的时候同伴武将自动援护）
蓝色	严岛の战い	小早川隆景	夜の王（晚上时候同伴武将自动援护）
蓝色	耳川潜伏战	岛津岁久	资源献上（不气绝通关资源献上必定上升）
本能寺	本能寺の变	蒲生氏乡	资金献上（不气绝通关资金献上必定上升）
		同伴获得攻略路线	
一周目（红）：手取川の战い→归云城碧落战→上田城攻龙战→神流川の战い→川中岛冻土战→恐山冥府战→选择同盟→关ヶ原の战い残影			
二周目（蓝）：杂贺庄の战い→大阪冬の阵→中富川海岩战→月山富田城砂丘战→严岛の战い→耳川潜伏战→金ヶ崎の退き口→本能寺の变			
		杂贺孙市 ｜ 共 4 名	
红色	手取川の战い	奥村永福	资金献上（不气绝通关资金献上必定上升）
红色	川中岛冻土战	前田庆次	损害大轻减（敌军给予我方的伤害减弱 20%）
蓝色	耳川潜伏战	新纳忠元	巨汉大胁し（大体型敌人坐在地上不攻击）
蓝色	中富川海岩战	长曾我部信亲	からくり大好き（遇到我发士兵自动援护）
		同伴获得攻略路线	
一周目（红）：手取川の战い→归云城碧落战→三方ヶ原断崖战→上田城水攻战→川中岛冻土战→长谷堂城の战い→奥州走龙战→关ヶ原の战い　决战			
二周目（蓝）：手取川の战い→归云城碧落战→大阪冬の阵→中富川海岩战→月山富田城砂丘战→严岛の战い→耳川潜伏战→关ヶ原の战い　最强			

256 期遗漏条件补充说明

战场	特别恩赏
户次川の战い 三英雄编	取得 20000 两金钱 3000 石 / 在不损失金钱的前提下击败大友宗麟 5000 石
手取川の战い	占领全部兵粮库 1000 石 / 让阿松为利家回血，直至用掉全部兵粮 3000 石
上田城攻龙战	敌分队全部击破 2000 石 / 破坏掉所有的宝箱 3000 石
大阪城夺还战	击破隐藏的角土龙 1000 石 / 敌分队全部击破 2000 石
能岛城海贼战	在搬运兵运送资源时，至少有一次占领全部阵地 2000 石 / 阻止晓丸出现 3000 石



路线颜色	剧本	同伴名称	同伴能力（信赖度 MAX）
黑田官兵卫｜共 7 名			
蓝色	洼田顽固战	太田资正	大运招き（关卡中不气绝运气一时大幅提升）
蓝色	归云城碧落战	盐屋秋贞	石高赠呈（关卡中不气绝通关 +1000 石）
红色	中富川海岩战	福留亲政	からくり大好き（遇到我方士兵自动援护）
红色	能岛海战	大野直昌	海大好き（有海的时候同伴武将自动援护）
绿色	川中岛冻土战	鬼小岛弥太郎	剑剧大强化（剑剧胜利时伤害大幅上升）
绿色	绿色路线结束	北条氏政	高度诱爆术（爆弹兵会即时处于倒计时状态）
绿色	上田城水攻战	山本堪助	爆速アシスト（能取消 BASARA 援助冷却时间连续使用）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：户次川の战い思い出编→耳川潜伏战→背水防卫战→乌城の战い→能岛海战→手取川の战い→严岛の战い→关ヶ原の战い　乱入			
二周目（红）：户次川の战い思い出编→耳川潜伏战→背水防卫战→金ヶ崎睡梦战→ 归云城碧落战→中富川海岩战			
三周目（蓝）：大阪冬の阵 →金ヶ崎睡梦战→ 归云城碧落战 →上田城水攻战 →川中岛冻土战→洼田顽固战→能岛海战→长谷堂城の战い			
四周目（绿）：户次川の战い思い出编→耳川潜伏战 →背水防卫战 →选择小田原～逃亡→三方ヶ原断崖战→上田城水攻战→川中岛冻土战→关ヶ原の战い谋略			
鹤姬｜共 7 名			
红色	金ヶ崎睡梦战	阿市	暗黑（玩家和援护暗属性发生率大幅升）
红色	三方ヶ原断崖战	风魔小太郎	风神（玩家和援护风属性发生率大幅升）
绿色	户次川の战い 思い出编	キャッチャー守口	资金献上（不气绝通关资金献上必定上升）
蓝色	三方ヶ原断崖战	藤堂高虎	虎大好き（有虎出现的关卡中级武将自动援护）
蓝色	乌城の战い	平冈赖胜	アシスト大报酬（援护回数 × ３００两 上限１０回）
蓝色	川中岛冻土战	かすが	一心同体（玩家回复时同伴武将也大幅回复）
蓝色	小田原城再建战	北条氏直	无伤の大报偿（达成无伤 +3000 两）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：户次川の战い　思い出编→石垣原坑道战→大阪冬の阵→金ヶ崎睡梦战→杂贺庄の战い→月山富田城砂丘战→严岛の战い→三方ヶ原断崖战→关ヶ原の战い　决战			
二周目（绿）：选择挑战状→三方ヶ原断崖战→小田原城再建战→奥州走龙战→川中岛冻土战→归云城碧落战→乌城の战い→耳川潜伏战→户次川の战い思い出编→能岛城海贼战			
大谷吉继｜共 5 名			
红色	金ヶ崎睡梦战	朝仓义景	装具献上（不气绝通关装具献上必定上升）
红色	严岛の战い	吉川元春	男の友（玩家操作男性角色时候同伴武将自动援护）
蓝色	神流川の战い	芳贺高继	虎大好き（有虎出现的关卡同伴武将自动援护）
蓝色	蓝色路线通关	毛利元就	真援护强化（同伴武将的 BASARA 援护攻击力大幅上升）
蓝色	川中岛冻土战	加藤段藏	开眼（同伴武将给与敌人 3 倍伤害）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：严岛の战い→乌城の战い→金ヶ崎睡梦战→石垣原坑道战→户次川の战い思い出编→耳川潜伏战→中富川海岩战→关ヶ原の战い集结			
二周目（蓝）：杂贺庄の战い→手取川の战い→川中岛冻土战→长谷堂城の战い→小田原城再建战→神流川の战い→关ヶ原の战い　残影			
风魔小太郎｜共 7 名			
红色	三方ヶ原断崖战	井伊直政	无伤の大报偿（达成无伤 +3000 两）
红色	上田城水攻战	雾隐才藏	忍大胁し（敌人下忍坐在地上不攻击）
红色	能岛海战	鹤姬	オトナの魅力（用大人的魅力致使敌方神魂颠倒）
蓝色	大阪夏の阵 红	真田幸村	红莲（玩家和同伴武将炎属性发生率大幅上升）
蓝色	大阪夏の阵 红	猿飞佐助	真影武者（佐助代替玩家死亡）
蓝色	三方ヶ原断崖战	服部半藏	手配书（在地图上显示通缉犯的位置）
蓝色	月山富田城砂丘战	山中鹿介	砂丘の王（砂丘的关卡同伴武将自动援护）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：三方ヶ原断崖战→恐山冥府战→金ヶ崎睡梦战→奥州走龙战→石垣原坑道战→上田城水攻战→能岛海战→关ヶ原の战い内应			
二周目（蓝）：能岛海战→严岛の战い→乌城の战い→月山富田城砂丘战→户次川の战い思い出编→手取川の战い→大阪夏の阵红			
三周目（蓝）：能岛海战→中富川海岩战→大阪冬の阵→三方ヶ原断崖战→乌城の战い→户次川の战い三英雄编→大阪夏の阵红			
前田庆次｜共 7 名			
红色	三方ヶ原断崖	酒井忠次	石高倍率大上升（不气绝通关石高倍率 +1.3 倍）
蓝色	蓝色路线结束	前田利家	石高赠呈（关卡中不气绝通关 +1000 石）
蓝色	蓝色路线结束	阿松	大回复（高频率扔饭团回复）
紫色	川の战い思い出编	フェアリー武藤	大运招き（关卡中不气绝运气一时大幅提升）
紫色	大阪 冬の阵	岛左近	无伤の大石高（达成无伤石高倍率大幅上升）
紫色	月山富田城砂丘战	横道兵库之助	福之神（不气绝通关 +1000 两）
绿色	绿色路线结束	杂贺孙市	红莲（炎属性发生率大幅上升）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：手取川の战い→归云城碧落战→杂贺庄の战い→三方ヶ原断崖战→上田城水攻战→恐山冥府战→神流川の战い→关ヶ原の战い　谋略			
二周目（绿）：手取川の战い→归云城碧落战→杂贺庄の战い→大阪冬の阵→月山富田城砂丘战→严岛の战い→能岛海战 →长谷堂城の战い →关ヶ原の战い　乱入			
三周目（蓝）：手取川の战い→归云城碧落战→杂贺庄の战い→大阪冬の阵→月山富田城砂丘战→严岛の战い→能岛海战→ 石垣原坑道战→关ヶ原の战い　最强			
四周目（紫）：手取川の战い→户次川の战い　思い出编→严岛の战い→月山富田城砂丘战→大阪冬の阵→手取川の战い→三方ヶ原断崖战			
长曾我部元亲｜共 6 名			
红色	石垣原坑道战	後藤又兵卫	真援护强化（同伴武将的 BASARA 援护攻击力大幅上升）
绿色	上田城攻龙战	茂庭纲元	石高倍率大上升（不气绝通关 +1.3 倍）
绿色	大坂冬の阵	石田三成	暗黑（玩家和援护暗属性发生率大幅上升）
蓝色	蓝色路线完成后	德川家康	光明（玩家和援护光属性发生率大幅上升）
蓝色	小田原城再建战	北条纲成	城大好き（城的关卡同伴武将自动援护）
蓝色	恐山冥府战	北信爱	损害大轻减（敌军给予我方的伤害减弱 20%）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：能岛海战→严岛の战い→月山富田城砂丘战→石垣原坑道战→耳川潜伏战→大阪冬の阵→归云城碧落战→关ヶ原の战い残影			
二周目（绿）：杂贺庄の战い→恐山冥府战→长谷堂城の战い→神流川の战い→上田城攻龙战→三方ヶ原断崖战→大阪冬の阵→严岛の战い			
三周目（蓝）：杂贺庄の战い→恐山冥府战→长谷堂城の战い→神流川の战い→小田原城再建战→三方ヶ原断崖战→石垣原坑道战			

路线颜色	剧本	同伴名称	同伴能力（信赖度 MAX）
岛津义弘 | 共 9 名			
红色	大阪 冬の阵	蒲生赖乡	无伤の大运（达成无伤运气大幅上升）
红色	严岛の战い	清水宗治	资源献上（不气绝通关资源献上必定上升）
红色	杂贺庄の战い	铃木重朝	罠大好き（有陷阱的关卡伙伴自动援护）
绿色	绿色路线结束	立花宗茂	剑剧大强化（剑剧胜利时伤害大幅上升）
绿色	户次川の战い 思い出编	フェザー中武	资金赠呈（关卡中不气绝通关 +500）
绿色	绿色路线结束	黑田官兵卫	高度诱爆术（爆弹兵会即时处于倒计时状态）
褐色	能岛城海贼战	谷忠澄	资源献上（不气绝通关资源献上必定上升）
褐色	三方ヶ原断崖战	本多忠胜	高度诱爆术（爆弹兵会即时处于倒计时状态）
蓝色	小田原城再建战	北条幻庵	装具献上（不气绝通关装具献上必定上升）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：石垣原坑道战→严岛の战い→月山富田城砂丘战→乌城の战い →大阪 冬の阵 →杂贺庄の战い→关ヶ原の战い 残影			
二周目（绿）：北水防卫战→户次川の战い 思い出编→石垣原坑道战→恐山冥府战→长谷堂城の战い→川中岛冻土战→上田城水攻战→关ヶ原の战い乱入→大阪城夺还战			
三周目（蓝）：背水防卫战→石垣原坑道战→户次川の战い思い出编→恐山冥府战背水→奥州走龙战→洼田顽固战→小田原城再建战→关ヶ原の战い乱入			
四周目（褐）：选择直江谦逊的挑战状→户次川の战い思い出编→能岛城海贼战→杂贺庄の战い→三方ヶ原断崖战→川中岛冻土战→奥州走龙战→大阪 · 夏の阵 红			
本多忠胜 | 共 4 名			
红色	神流川の战い	虎	咆哮（叫声令敌人受伤、晕厥）
蓝色	乌城の战い	稻叶正成	资金赠呈（关卡中不气绝通关 +500 两）
蓝色	杂贺庄の战い	佐武义昌	罠大好き（有陷阱的关卡同伴武将自动援护）
褐色	耳川潜伏战	岛津义弘	开眼（同伴武将给与敌人 3 倍伤害）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：长谷堂城の战い→洼田顽固战→神流川の战い→恐山冥府战→上田城攻龙战→户次川の战い三英雄编→小田原城再建战			
二周目（蓝）：能岛海战→中富川海岩战→大阪冬の阵→手取川の战い→乌城の战い→上田城水攻战→小田原城再建战			
三周目（蓝）：能岛海战→中富川海岩战→杂贺庄の战い→归云城碧落战→耳川潜伏战→奥州走龙战→小田原城再建战			
四周目（褐）：选择挑战状→大阪夏の阵红→能岛城海贼战→乌城の战い→户次川の战い思い出编→川中岛冻土战→耳川潜伏战→长谷堂城の战い			
毛利元就 | 共 4 名			
红色	月山富田城砂丘战	尼子晴久	资金赠呈（ 关卡中不气绝通关 +500 两）
红色	战国绘卷通关	小早川秀秋	石高赠呈（关卡中不气绝通关 +1000 石）
蓝色	长谷堂城の战い	志村光安	男の友（玩家操作男性角色时候同伴武将自动援护）
蓝色	奥州走龙战	伊达成实	夜の王（晚上时候同伴武将自动援护）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：石垣原坑道战→耳川潜伏战→户次川の战い思い出编→乌城の战い→月山富田城砂丘战→选择石田军と合流→杂贺庄の战い→关ヶ原の战い集结			
二周目（蓝）：选择蓝色→金ヶ崎睡梦战→川中岛冻土战→长谷堂城の战い→恐山冥府战→洼田顽固战→大阪冬の阵→中富川海岩战			
三周目（蓝）：选择蓝色→金ヶ崎睡梦战→上田城水攻战→川中岛冻土战→小田原城再建战→奥州走龙战→大阪冬の阵→中富川海岩战			
阿市 | 共 8 名			
红色	归云城碧落战	内ヶ岛氏理	探检队长（洞窟的关卡同伴武将自动援护）
红色	奥州走龙战	鬼庭良直	巨汉大肋し（ 大体型敌人坐在地上不攻击）
蓝色	严岛の战い	安国寺惠琼	高度诱爆术（爆弹兵会即时处于倒计时状态）
蓝色	大坂冬の阵	大谷吉继	暗黑（玩家和同伴武将暗属性发生率大幅升）
蓝色	石垣原坑道战	黑田长政	石高倍率大上升（不气绝通关 +1.3 倍）
绿色	能岛海战	来岛通康	无伤の大运（达成无伤运气大幅上升）
绿色	恐山冥府战	南部晴政	黄泉异行（玩家死亡可以复活一次 ）
绿色	本能寺の变	柴田胜家	剑剧大强化（剑剧胜利时伤害大幅上升）
同伴获得攻略路线			
一周目（红）：归云城碧落战→三方ヶ原断崖战→小田原城再建战→洼田顽固战→奥州走龙战→恐山冥府战→关ヶ原の战い决战			
二周目（蓝）：归云城碧落战→大阪冬の阵→月山富田城砂丘战→严岛の战い→石垣原坑道战→乌城の战い→关ヶ原の战い集结			
三周目（绿）：恐山冥府战→长谷堂城の战い→川中岛冻土战→手取川の战い→上田城水攻战→乌城の战い→本能寺の变			
四周目（绿）：耳川潜伏战→石垣原坑道战→能岛海战→月山富田城砂丘战→大阪冬の阵→乌城の战い→本能寺の变			
织田信长 | 共 4 名			
红色	红色路线通关	天海	邪眼（用视线令敌兵进入晕厥状态）
红色	大坂冬の阵	舞兵库	铳大好き（玩家操作用铳的角色时候同伴武将自动援护）
绿色	严岛の战い	福原贞俊	无伤の大石高（达成无伤石高倍率大幅提升）
蓝色	恐山冥府战	九户政实	アシスト大报酬（援护回数 ×300 两 上限 10 回）
同伴获得攻略路线			
一周目（蓝）：恐山冥府战 →筑乌→川中岛冻土战→中富川海岩战→小田原城再建战→月山富田城砂丘战→手取川の战い→关ヶ原の战い 乱入			
二周目（绿）：石垣原坑道战→严岛の战い→杂贺庄の战い→归云城碧落战→三方ヶ原断崖战→洼田顽固战→奥州走龙战			
三周目（红）：金ヶ崎睡梦战→梦の山→能岛海战→神流川の战い→户次川の战い思い出编→长谷堂城の战い→乌城の战い			
特殊人物			
铃木重兼 资源献上 德川家康、石田三成战国绘卷杂贺庄の战い结束			
织田信长 天上布灭 全角色收集后自动加入			

256 期遗漏条件补充说明

名称	效果	所需金钱	所需资源 1	所需资源 2
时をかける鞭	骑马时不会被中断连击	6700 两	不伊予かすり ×3（能岛城海贼战）	ずんだ饼 ×8（奥州走龙战）
逆鳞手甲	防御时自动跳返飞行道具	37200 两	金块 ×12（任何战场均可入手）	大名の兜 ×9（跳返报酬）
战刻の勾玉	发动刻印时，每击破 5 人，刻印时间延长 1 秒	47500 两	金刚の璧 ×3（占领宝物库所得）	箱寿司 ×6（大阪 · 夏の阵 红）
连击扇子	连击持续时间延长	31500 两	大理石 ×4（困难以上占领挖掘所报酬）	大名の扇子 ×12（最大连击数报酬）
跳ね返しの锷	跳返判定时间延长	17500 两	大理石 ×3（困难以上占领挖掘所报酬）	大名の兜 ×8（跳返报酬）



游戏进行时 实用主义至上

IT'S GAMING

本期主持：脆薯条



原来第一次玩PS版的《永恒传说》时就被那丰富的派生秘奥义所吸引，于是练了好一阵子才放出“绯凰绝炎冲”。不过当时的我就知道玩，也不知道去查资料，所以问了好多前辈们才知道这招派生秘奥义是怎么放的。简单说来需要凤凰天驱使用250次以上，下冲时命中敌人，看见红圈提示后再使用一次凤凰天驱即可。我还记得当时练这招的时候有一个节奏，落地时连按○○○。至于另两个问题的答案则在下面的小条中。

8月份的目光集中于PS3平台上的《异世纪传说R》，说起来PS2平台上的三作都有玩过，爽快的战斗与热血的主题曲让我印象深刻，本作新加入的《超级机器人大战原创世纪》与《超时空要塞F》真是令人产生无限遐想啊。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn

攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

伊苏VS空之轨迹 抉择传奇

原名 イース vs. 空の軌跡 オルタナティブ・サーガ
机种 PSP 类型 动作

Falcom明星大乱斗



黑泽濡

最近Falcom好像是尝到了PSP的甜头了，《伊苏7》之后又推出了PSP新作。本作是将《空之轨迹》和《伊苏》中的人物集合起来进行乱斗的动作游戏，其中收录了《英雄传说》和《伊苏》世界中的一共17名角色，其中包括《英雄传说》新作《零之轨迹》中的主角，所以本作也可以看作是《零之轨迹》发售前的一次预热。不管怎么说，在这个游戏淡季且长长的暑假中，本作都是系列的FANS们不容错过的一部小品作。

游戏主要系统

故事模式（Story Mode）



最主要的游戏模式，共有5人可供选择，每个人的剧情不同，不过进行模式都是一样的。在一张大地图上，有数个战斗点供玩家选择，没有打过的战斗点是一面绿色的旗帜，而打过的战斗点则会插上红色的旗帜。将所有的绿色旗帜变为红色后会出现怪兽图标的BOSS战点，打败BOSS后开启新的区域与新的战斗点，BOSS战点打过后图标会变成泪目的怪兽且背上插上了红色的旗帜。在战斗点按△键可以打开菜单，在此可以进行整备、购物、调节设置、存档等操作。游戏中角色的攻防能力还是比较重要的，建议优先提升，游戏没有GAME OVER设定，战斗失败后仅仅是退出到大地图。当遇到难对付的对手时，去反复挑战过去的对手升级和强化自己吧。值得注意的是，在攻入魔王城池后，有一场1V3的战斗（倒数第二场战斗）难度较大，建议充分强化自己能力后再来挑战，如果实力够的话，这里也是较好的赚钱点。通关后每个角色奖励一个支援人物、一些饰品以及500BP实绩。玩二周目的时候可以选择敌方的等级（分别从1级、41级和81级开始）。通关的角色在选人时会有星星符号。

街机模式（Arcade Mode）



街机模式比较特殊，玩家选择一个角色进行10场连续的战斗，每场战斗的对手是随机选取，而第8战时1V2，第9战是1V3，第10战则是固定的BOSS魔王ガルシス。敌人的等级是根据玩家使用的角色的等级决定的，所以高等级去挑战的话，敌人等级也会很高。在这个模式里被击倒后会有选择是否重试，可以继续挑战，但是过关后的评价会有所降低。每个角色第一次通关都有通关奖励、实绩点数和追加支援角色奖励。



商店

在商店中可以强化武器防具、学习和升级技能、购买饰品、购买收集品和自由模式的战斗场景。想要买光商店里的东西可要花很多的钱。商店有等级设定，在此消费达到一定则会升级，升级后购买的物品和强化的等级会提升，商店等级在进入商店后会显示在右下角，同时还会显示升级需要的消费数。

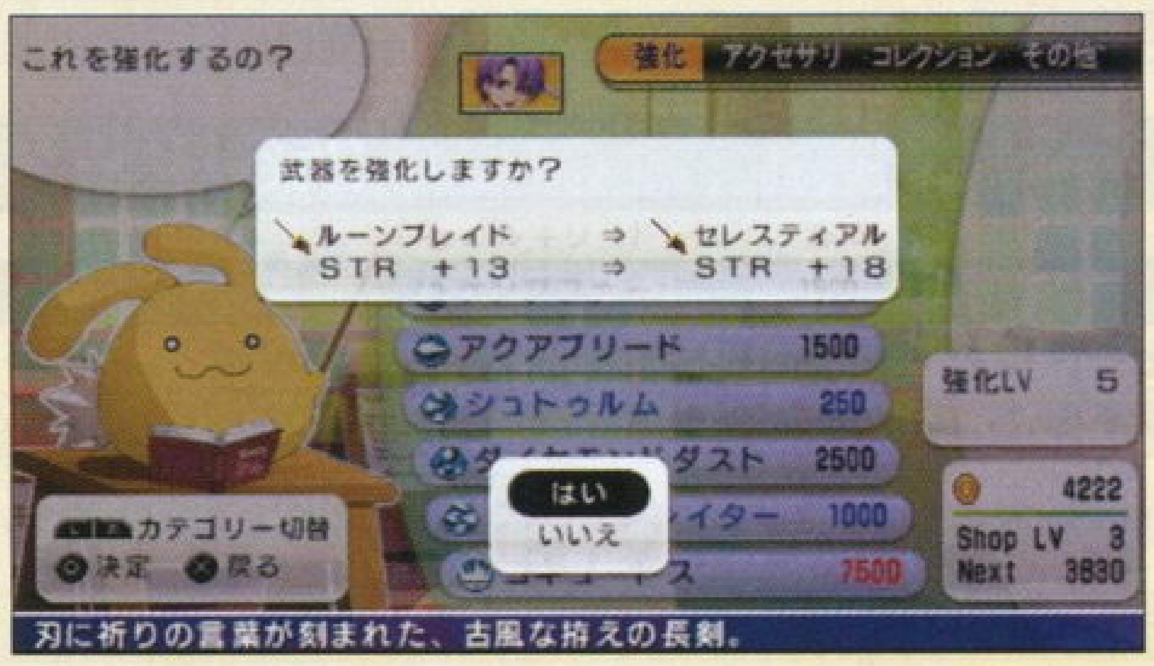
实绩



本作有大量的实绩供玩家挑战，对于喜欢收集的玩家来说可是福音。不过有些实绩还是比较费时的，比如全员LV99、道具100%收集等。

赚钱小技巧

由于街机模式的特性，敌人等级按照玩家等级决定，所以如果使用LV1的角色游戏，敌人的等级不会很高，而HP也就不多，我们可以利用这一点，将这个使用的角色的攻击力强化大最大，配合装备，一开场就将敌人秒杀。下面我来具体说说需要做的准备吧。游戏难度请调整为噩梦难度，这样过关奖励才会多。攻击力+70的饰品，AP消耗5，攻击最大化，开场SP全满的饰品，AP消耗1，开场就能放技能，必需品。获得经验变成钱的饰品，消耗AP1，这个也是必需的，反之人物升级致使敌人能力提升，伤害1.25倍，受伤1.5倍的饰品，AP消耗3，提升伤害。其他还有防御力+70的饰品，开场无敌10秒的饰品等可以选择装备。支援角色使用攻击力提升或者SP锁定的。战术也就是开场使用强力的技能，敌人没死的话再上去补一两下，这样通过后即可获得可观的收入，也可以快速的通关街机模式。



问题二 正解为A、C、D。“魔武器”这一概念最早出现于《仙乐传说》，另外《深渊传说》、《薄暮传说》中都有“魔武器”这个设定。

强袭魔女 白银之翼

动画的真实还原

原名	ストライクウィッチ－ズ 白银の翼		
机种	X360	类型	射击

本作改编自动画《强袭魔女》，是一款射击类游戏。收录了的 12 名角色，玩家可以任选 3 人组队进行合作战斗，还有固定小队的故事模式，玩家可以体验到 4 个特定小队各个角色的不同故事。游戏的设定了多种难度，不管你是射击游戏苦手还是高手，都能体验到不同的快乐。推荐给喜欢射击游戏和喜欢原作的玩家。



黑泽澪

游戏概要

游戏一共有 6 个难度，可谓照顾了不同的玩家。在不同难度下敌人血量和发出来的子弹会不同，最高难度下满屏的子弹啊。在战斗中 HP 被打光是可以接关继续玩的，不过积分全部清空。战斗画面左上角显示人物的属性，人物头像下面的红色槽为魔力槽，下面的蓝色槽是 HP 槽一共 8 格，每次被击中扣除一部分（根据难度，VE 下半格，VH 下则是 2 格）。在人物身上有红色光点的是玩家操作的角色即队长。红色光点是被攻击判定点，我们只要保证红点不被击中即可。

魔力解放

战斗中按下 RT 键即可使用魔力解放，消耗魔力槽。当 3 人的魔力全满的情况下使用魔力解放则会获得一段时间的防护罩保护，同时 3 人魔力解放攻击，消耗 3 人的魔力槽。魔力槽的使用很是讲究，是一下高爆发将魔力槽全部用完，还是轻点一下 RT 键追求最小的消耗获得无敌时间，挑战高难度无伤、不接关通关的玩家必须巧妙地使用。每个角色的魔力解放时消耗的魔力槽都是不同的，而且回复速度也不同。



队形

队型，战斗中按 RB 键可以切换队型。队形一共三种：三角站位，追尾，和三角逆向射击。三角站位是以红色亮点为轴，其他 2 名队员在队长的身后形成三角形，全员射击方向与右遥感指向的方向相同，一般情况下都是用这种站位。追尾，其他两名队员跟在队长的后面，射击方向同三角站位，需要集中火力时使用。三角逆向射击，站位和三角站位是一样的，不过 2 名队员和队长的射击方向相反，实用度不高，基本不会使用。



战斗得分



击破敌人会掉出勋章，不同的攻击击破敌人掉出的勋章数也是不同的，一般情况下队长＜队员＜魔力解放。所以尽量使用队员的攻击和魔力解放来击破敌人会获得更多的勋章。靠近掉出的勋章一定的范围，勋章会自动被吸引过来获得。勋章获得数越多，掉出的勋章的分数也越高。100 以上是 50000 分，200 以上是 100000 分的。过关后，会根据你的被击中情况追加得分。追加的分数＝（勋章获得数＋击破敌人数）× 奖励系数。奖励系数见下表：

被击中回数	奖励系数
0 回	10000
1 回	7000
2 回	6000
3 回	5000
4 回	4000
5 回	3000
6 回	2000
7 回	1000
8 回	500
9 回	400
10 回	300
11 回	200
12 回以上	100

所以，想获得高分就要保证不受伤或者少受伤且尽可能多的获得勋章，一切就看玩家努力了。

游戏模式介绍

故事模式

游戏最基本的模式，一开始只能进行这个模式的游戏。玩家需要在 4 个小队中选择一个进行游戏。不过每个小队的流程基本是一样的，一共 6 关，如果前面 6 关没有接关的话会出现第 7 关 BOSS 战。每个小队的人员配置基本上都差不多，一个多弹广范围，但是威力小；一个集中攻击威力大的；一个集中攻击威力小但是带特殊能力的（跟踪弹等）。通关后解锁街机模式（アーケードモード）和自由练习模式（プラクティスモード），以及通关小队的使用权和小队成员 CG。

街机模式

在这个模式里，玩家可以自由选择已经解锁的队员组成小队进行战斗。而关卡的选择可以是单个关卡也可以选择全部，难度也和故事模式是一样的。自由模式用来挑战高难度以及拿一些有难度的成就是不错的选择。

自由练习模式

感觉和街机模式重复，也是自由选择任意一个关卡，自由组合队员进行游戏，唯一的不同就是只能选择一个关卡，且可以选择第七关。

基地探访

实际上就是鉴赏模式，在此可以查看已经收集了的各队员的 CG、听 BGM、查看 BOSS 资料等。

各个角色性能评估

本作一共 12 个角色，基本可以分成 3 大类：散弹型、集中型和特殊能力型。

宫藤芳佳	散弹型，魔力解放为强化散弹，魔力消耗不大，回复也较快。
リネット	集中型，魔力解放为强化贯穿弹，魔力消耗中等，回复速度中等。
坂本美绪	特殊能力型，会对接近的敌机进行斩击。魔力解放为带贯穿效果的大型剑刃，魔力消耗大，回复也不快。
ミーナ	集中型，作为队长时可以预测敌人出现位置，并在画面的四周有提示。魔力解放为散弹，魔力消耗小，回复快。
エーリカ	特殊能力型，攻击中发射回旋镖。魔力解放为强化射击的同时自身周围产生大范围风刃，对接近的敌人造成大的伤害。魔力消耗较小，回复较快。
ゲルトルート	散弹型，魔力解放为强化散弹，魔力消耗大，回复也慢。近距离多弹命中的话伤害很高。
エイラ	特殊能力型，会发射追踪弹。魔力解放为全弹变为追踪弹。
サーニャ	集中型，发射火箭弹，火箭弹有爆炸有一定的溅射伤害。适合集中攻击 BOSS 核心。魔力解放为强化火箭炮，魔力消耗大，回复较慢。
シャーロット	散弹型，魔力解放为带贯穿效果的镭射，魔力解放中移动速度增加。魔力消耗小，回复较快。
フランチェスカ	集中型，魔力解放为自身前方能量盾，能抵御前方攻击且对敌人造成伤害。魔力消耗较大，回复较慢。
ペリーヌ	特殊能力型，能发射追踪效果的蛇形闪电。魔力解放为发射 2 道支线闪电。魔力消耗大，回复较慢。
竹井醇子	集中型，魔力解放为强化集中射击，魔力消耗小，回复快。成为队长时会强化有特殊能力队友的特殊能力射击。

熟悉了各种人物特性后，就能凑出各种有趣的组合了，比如用竹井醇子带上 2 个有特殊能力的队友的特殊能力强化型、ゲルトルート，坂本美绪和フランチェスカ组合成近战突击型、シャーロット，リネット和サーニャ组合成高速单点伤害型等等。

一题一问 正解为 D、E。《深渊传说》中卢克会使用魔神拳，而凯会使用魔神剑；《神话传说》中塞涅尔会使用魔神拳，而库劳斯会使用魔神剑，你答对了吗？

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

最近传出不少令人心动的消息。首先是PS3"又"被破解了——为什么要说又呢，这是因为此前已经传出过N次类似的消息了，这次的消息看起来似乎可信度很高，不过按照惯例，在转为民用之前这种消息终究只是传言而已。另外新型X360也传出了破解的消息，虽然大家都知道这一天迟早会来到，不过当其变为现实之时还是很令人振奋。不过新型X360的破解也未转为民用，因此各位也不要高兴得太早。索尼和微软目前也肯定是高度紧张，势要将其扼杀于摇篮中，让我们走着瞧吧！

市场风向标 提供最佳购机方案

价格行情 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌／型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1200元
记忆棒	8GB高速MARK2组棒	168元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护壳	北通中国风PSP新版硅胶套	58元
总计		1436元
正版游戏选购	《战神 奥林匹斯之链》廉价版	160元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 现在国内市场上可破解PSP主机基本已经销声匿迹，全国95%以上的地方都已经没有全新机卖了，所以现在也有不少商家干脆做起了6.20系统主机+正版UMD游戏这样的套装买卖。不过这么卖的毕竟是少数，大部分JS还是没有这个囤货实力的，所以想要购买不可破解PSP主机的话，最好提前去店里预定或者直接去比较大的电玩商店去购买，省得带着钱出去却买不到主机。现在除了全新机之外，还有换壳机和二手机可以选择，换壳机就是典型的翻新机，很多商家回收了5.03系统主机把原先的外壳换掉，之后加以翻新就拿出来卖了，不过因为现在全国都已经断货，所以他们也不敢明目张胆地把这类主机当作全新机卖，所以就美名曰换壳机。一般来说换壳机的外表都没什么问题，不过质量比较难把握，毕竟拆过机之后很多地方就不好说了，此外还有不少奸商会把换壳机美化成全新机卖给你，一般他们会说这是积压的存货，（原先一些不好卖的颜色）因为没有办法所以才换了壳，其实这种说法在以前确实有，但换到现在就肯定就不对了，因为前阵子的"疯卖"基本把这种换壳机都倾销一空了，所以现在还拿出这样"血统"纯正的换壳机基本上是不可能的。当然除了这个选择之外，你想购买破解主机可以去论坛选择二手机，二手机一般都是玩家正常使用的，购买之前最新咨询清楚主机的使用状况，例如新旧程度，是否摔过等等，不过二手机因为没有拆过机，所以质量上比起翻新机和换壳机还是有一定优势的，建议玩家购买8成新以上的主机睹。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（不可破解）	1200元
PSPgo（不可破解）	1600元
PSP-2K/3K用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2K/3K用Hori贴膜（组装）	10元
PSPgo专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB高速MARK2组棒	88元
8GB高速MARK2组棒	128元
8GB极速HG组棒	138元
16GB高速MARK2组棒	238元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
北通"中国风"PSP新版保护胶套	58元
北通MVP动力堡垒（世界杯限量版）	210元



▲PSP换壳机在目前等同于翻新机。

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌／型号	价格
主机	NDSi主机（行货）	1200元
烧录卡	EZVi简装版（1.4）	98元
SD/TF卡	金士顿4GB microSD卡（行货）	88元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜（组装）	18元
保护壳	北通中国风晶透水晶盒NDSi保护水晶盒	58元
总计		1462元
近期推荐购入指数		8

备注 主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 因为NDSi有行货的推出，所以主机的价格从始至终都非常平稳，从年初到现在一直维持着1200元左右的报价，相信在N3DS发售之前，NDSi主机的售价也不会有太大变动了，所以想要购买NDSi主机的玩家可以随时出手。不过虽然主机购买没什么困难，但是在烧录卡的搭配上NDSi还是有一些学问的，面对如今大量的反烧录游戏，如果只依靠反烧录补丁很明显会有太多的困难，何况也并不是每款反烧录游戏都有反烧录补丁的，倘若遇到一款小众向的反烧录游戏因为没有补丁玩不到，那岂不就吃亏了？所以现在购买NDS烧录卡应当以游戏的兼容性作为首要考虑对象，目前来说老牌的几个烧录卡表现都比较不错，像是EZ5i、M3R还有SC TWO，其更新速度和频率都是十分出色的，尤其是EZ5i和SC TWO这两款烧录卡目前已



▲北通NDSi晶透水晶盒具有浓郁的中国风风格。

经具备了硬件反烧录功能，对于目前市面上所有的反烧录游戏都可以不打补丁直接运行，这对上网不太方便的玩家来说是十分必要的，目前SC TWO的价格稍高，推荐有经济实力的玩家购买，EZ5i则有简装版，售价上也不足100元，比较适合普通的游戏玩家，不过目前来说这几种烧录卡购买都比较有困难，所以玩家可以先买主机，然后网购烧录卡，这样也比较划算一些。

主机及主要周边参考价格	
NDSi主机（行货）	1200元
NDSi主机（日版大红）	1400元
NDSi LL主机（日版）	1450元
NDSi专用Hori贴膜（组装）	20元
NDSi LL专用Hori贴膜（组装）	30元
北通中国风晶透水晶盒NDSi保护水晶盒	58元
北通动力堡垒迷你版	128元
黄金DSTTi（1.4）	48元
EZVi简装版（1.4）	98元
Hyper-R4i（1.4）	58元
M3i Zero（1.4）	168元
金士顿 4GB TF卡（行货）	88元
金士顿 8GB TF卡（行货）	138元
金士顿 16GB TF卡（行货）	318元

Wii购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	Wii主机（韩版，纯软改）	1280元
硬盘	行货250GB套装	380元
视频线	北通Wii色差线	40元
总计		1700元
近期推荐购入指数		8

备注 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 自从前段时间的爆降之后，Wii主机的售价维持了两个月之久，但是面对八月以来价格一直上涨的X360和PS3，Wii最后还是没耐住寂寞，开始了小幅度的价格上扬，而这次价格提升也很可能是Wii主机货源减少的一个信号，就像前几个月可破解版的PSP-3000一样，在当时PSP-3000也经历过一段时间的爆降，但最终还是因为货源太紧，PSP-3000的主机售价一路飙升，从1400多元涨到了2200元，直至现在的彻底断货。如果按照两个月前PSP的销售轨迹来看，现在的Wii主机也很有可能重蹈覆辙，走上PSP的老路。因为现在已经可以肯定，新版的Wii主机在短期内是肯定无法破解的，市场上可破解的主机早晚会越卖越少，直至断货，而在断货之前，Wii主机的价格肯定会暴涨一段时间，不过目前从上流供货商的态度来看，Wii主机的缺货也并不算很严重，所以或许这次的价格调整还能维持一段时间，如果Wii主机再进行涨价，那就有可能是真的缺货了。届时喜欢Wii主机的玩家就要赶快购买了，省得发生悲剧。

主机及主要周边参考价格	
Wii主机（韩版，纯软改）	1260元
Wii主机（韩版，换光驱）	1550元
原装双节棍手柄套装（左+右）	280元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	160元
原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器	140元
《Wii Fit》（正版，同捆Wii平衡板）	580元
《Wii Fit》（高仿Wii平衡板）	380元
北通无线双节棍套装（主+副）	225元
原装经典手柄（一代）	120元
原装经典手柄（二代）	190元
原装色差线	210元
北通色差线	40元
原装电源（110V）	180元
原装电源（220V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元



▲新版的Wii主机彻底封死了破解的可能性。

PS3购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版，120GB）	2580元
线材	索尼原装HDMI线	120元
总计		2700元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍 PS3主机在破解上还是老样子，所以国内市场的价格波动主要还是受货源所影响。在8月初的一段时间，因为PS3的补货不及时，所以市面上的PS3主机价格产生了一定的波动，不过随着近一段时间PS3货源的补充，现在主机的价格已经基本稳定了下来，而且这次货源的补充还包括有前一段时间一直断货的老版PS3主机，所以现在去购



■ 160GB PS3 Slim会在今后逐渐取代120GB主机的地位。

买PS3的话，选择的余地比较大，不过既然有PS3 Slim，玩家应该就不会考虑老版的PS3了吧。其实如果你有耐心的话，也可以再等一段时间，因为根据北美最大规模的连锁零售商GameStop的消息，索尼近期准备在北美对PS3主机进行变相降价操作，将原先120GB容量的PS3 Slim全部替换成更大容量的160GB版本，且价格不变，如果这条消息属实的话，港版的PS3或许也会进行如此的更迭，届时购买PS3主机会更加合适一些。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim 主机（港版，120GB）	2580 元
PS3 Slim 主机（港版，250GB）	2680 元
PS3 Slim 主机（新版，160GB）	2780 元
原装 DS3 无线振动手柄	340 元
原装 PLAYSTATION EYE	320 元
北通球王 2 无线六轴震动版手柄	255 元
北通球王 2 有线振动版手柄	128 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

X360购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	X360 主机（日版，A）	1980 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2498 元
近期推荐购入指数		7

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 因为前段缺货的影响，X360主机价格的在最近有了很大幅度的变化，原先的16XX元的最低价位已经一去不复返，七、八两月X360的价格一直在起起伏伏，而且受制于封关的影响，X360的货源在近期也很难稳定下来，所以这样跳动的价格恐怕还要再维持一段时间。如果还想等待X360回复到较低的价位，就要等货源的进一步补充了。不过除了关注老版的X360之外，现在玩家也可以适当考虑购买新型X360，因为前段时间国外的破解小组Team Xecuter发布了一段演示视频，在视频中他们演示了使用新型X360直接玩D版光碟的过程，这一过程也表明新型X360的光驱很有可能已被破解。其实从X360发售至今，主机的破解都是在有条不紊地进行着，一般每到一个阶段主机都能被顺利破解一次，所以这次的新版主机被破解说不定也就是真的，或许再过段时间，市场上的销量主流也就向新型X360发展了，所以如果你觉得现在的X360价格太高的话，不妨就再耐心等待一段时间吧。



▲新型 X360 或将迎来全面破解。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A）	1980 元
X360 主机（港版，A）	2180 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	140 元
翻新 120GB 硬盘套装（实际 80GB）	320 元
行货 120GB 硬盘套装（实际 160GB）	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元

市场报价信息更新截至2010年8月18日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



鉴于邮件的特殊性，围绕同一个问题多次来回发送邮件会比较麻烦，很难有效的解决问题。晴天在这里提醒一下各位读者，询问硬件问题时请尽量详细说明你所使用的硬件情况（比如NDS的主机型号、烧录卡型号；PSP的主板型号和使用的系统；Wii所使用的刷机程序等），这样小编在回答问题时才能更有针对性地解答。

@ **PS3连电脑显示器声音该怎么办？PS3好像没有额外的音频插口啊，也没听说过带音响的液晶显示器。此外，笔记本电脑可以接PS3吗？（WangStephen）**

首先你要确认你的显示器都有什么接口，其中VGA和DVI接口需要购买专用的转接头才能连接，此时如果想要输出声音的话，必须使用AV线加转接头接接音箱。如果是带有HDMI接口的高清显示器，一般都会带有音源输出口，只要把音响接入该接口即可。

笔记本方面就不怎么推荐了，不仅麻烦，显示效果也不尽人意，除非是高级的笔记本，一般笔记本都只有图像输出功能，你需要购买电视盒，玩游戏时笔记本要一直保持开机状态。

@ **我购买X360后怕被BAN，一直不敢上LIVE。于是想X360上盟区体验联机的乐趣，请问具体要怎么设置？（银河蓝枫）**

X360要上盟区，你要准备以下几种东西：一台能上网的电脑、2M以上的网络、一个盟区VIP账号、一个路由器、一台X360。X360上盟区对战的关键是要把X360设置成只连局域网不连LIVE，具体方法是在“系统设定”里把“IP设置”改成自动；“DNS设定”里把主要DNS和次要DNS随意设置（目的是让X360无法连上互联网）。此外，联机时尽量选择同市的玩家，否则会因为双方延迟过高联机失败。

通威铁拳无线手柄

生产厂家：通威（TOPWAY）
适用机种：PS2/PS3/PC
内含物品：
铁拳无线手柄 ×1
无线连接器 ×1
驱动光盘 ×1



随着国内周边厂商的制造工艺日渐成熟，其推出的产品也从保护壳、支架、硅胶套这类构造相对简单的外置周边发展为电池、手柄等电子类周边，而近期最为显著的莫过于国内的PS3市场。在过去PS3手柄除了SONY第一方之外，电玩市场上见到的就只有Hori、Mad Cat这些来自海外品牌的第三方手柄，而如今国内周边厂商生产的PS3手柄已渐渐浮头。继北通推出一系列的PS3手柄后，国内另一家老牌周边厂商通威亦紧随其后，推出了这款铁拳无线手柄。

看过信息栏内容的玩家应该会留意到这款产品的适用机种，PS2、PS3乃至PC统统兼容是它的一大卖点，通过同时拥有USB和PS2手柄接口的无线接收器让三种机种均可使用，省去重复购买手柄产生的多余费用。使用时玩家只需在PS2、PS3或PC上插入无线接收器，将手柄放上两节7号电池并打开，再同时按下手柄和无线接收器的同步按键，即可完成两者的连接。接收器采用2.4GHz无线通信技术，通信有效距离超过10米，保证了使用无线手柄进行游戏时无拘无束的快感。这款铁拳无线手柄的外观以黑色为主，握把两侧设有蓝色的防滑胶面，为手柄提供色彩衬托之余，还能有效增强手感。第三方手柄的优势莫过于其中的一些特殊按键，而这款通威铁拳无线手柄自然也是少不了的，手柄的中央设有TURBO和CLEAR两键，玩家可以随意将按键设置为连射，当遇上需要连按按键的痛苦时刻就能获得解脱了。另外这款手柄并非采用内置锂电，而是要使用两节7号电池进行供电，也与官方手柄略显不同，反而更易应付手柄没电的紧急时刻。

手感方面，产品的摇杆部分让人满意，内置的双振动马达在玩PS3游戏时也是效果十足。不过十字键和主按键的手感就略显生涩了，加上键程比起官方手柄略微高一点，女性玩家使用时可能会不太习惯。



游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦



8月19日，倍受关注的《劳拉与光之守护者》如期发售。不过事实上部分玩家早在7月底就玩到了这款游戏。原来在Xbox LIVE内部网上该游戏早已推出，购买了开发机的用户将其下载回来，破解之后即可在自制系统机和开发机上使用。对于如此大作惨遭破解，微软也是相当恼火，经过一番彻查，大部分下载过该游戏的开发机均被BAN掉。曾经红极一时的开发机看来终于是要退出历史舞台了。以后就是自制系统机的天下喽！

游戏 XBLA 佳作推荐

Monday Night Combat





《Monday Night Combat》是一款卡通风格的动作射击游戏，有官方中文版。游戏的玩法结合了塔防游戏的策略要素，再加上美式动画风格的人物设计和搞笑风格，营造出了与众不同的轻松风格。XBLA原创塔防游戏的一大特色就是支持联机，本作也不例外。游戏分为单人持久战、合作持久战和多人对战第3种风格。在游戏中玩家要阻止机器人军团源源不断的进攻，保护自家的金钱球不被破坏。玩家可以亲自上阵消灭敌人，也可以设置炮台来当你的帮手，你必须两者兼顾方可坚持到最后。

游戏中玩家共有6个兵种可以选择，分别是：突击兵、坦克、后援兵、杀手、机枪兵、狙击兵。每个兵种都有2种武器和3种技能，各不相同。利用过关拿到的金钱，还可以提升人物的能力或升级技能，此外亦可解锁新的头衔和自订角色。各兵种的配合非常重要，像后援兵就能给队友加血，还能强化炮台的性能。杀手可以隐身，背后偷袭还有威力加成。狙击兵除了狙击之外，还可以设置陷阱来阻挡敌人。炮台则是有4种，包括激光、火箭弹、迫击炮和减速炮。敌人进攻时会攻击炮台，玩家可以升级炮台或派出后援兵进行修理。

联机内容的精华则是对抗，共有4种地图可以选择。对抗时胜利条件是破坏对方的金钱球，不过只有机器人才能破坏金钱球的防护罩，因此玩家不能硬冲，必须掩护自己的机器人军团杀过去方可获胜。游戏支持单机双号上线，叫上自己的朋友和LIVE上的敌人比赛是非常有趣的事情。联机合作则内容略显单调，只有一张地图可选。

丧尸围城 2 CASE 0

按照E3上Capcom的发表，我们本应该在这个时刻玩到《丧尸围城2》，不过后来它不争气地延期了。这也令大家产生了一点怀疑：等了这么长时间还不出，是不是游戏素质有问题啊？幸好Capcom洞悉了玩家的心理，于8月底放出了《丧尸围城2 CASE 0》的下载，让期待着大杀四方的玩家终于有了发泄的地方。

关于《丧尸围城2 CASE 0》，在E3特刊上我们已经做过介绍了。《丧尸围城2 CASE 0》是一款X360独占的下载游戏，游戏的故事发生于1代和2代之间，主人公也是2代的主人公恰克，可以视作2代的前传。游戏讲述了恰克父女二人当年从拉斯维加斯逃出来时的一段小插曲。恰克和凯蒂驾车来到一个名叫Still Creek的小镇加油。此时凯蒂已经被咬伤，眼看两人就能逃出生天了，恰克的汽车却被人偷走了，更糟糕的是凯蒂的药也放在车上，这下子也没了。于是玩家要控制恰克寻找药品，并找到逃走的方法。

限于时间和篇幅的关系，这里我们只能简单介绍一下。尽管只是个下载游戏，但前作的几大特色均被完全保留了下来。首先是分支事件，完成方法各异，例如和两兄弟交换的任务，你可以用剑来交换龙头，也可以直接打死他拿走龙头。其次是探索要素，尽管小镇不大，但不少地方都需要飞檐走壁才能达到，也有不少门需要找到钥匙才能打开。第三是升级系统，升级能学会新的技能，提升人物能力，掌握新的武器组合。漂亮地屠杀丧尸就是升级的关键。另外光是本作就提供了6种不同的结局，真是令人大呼过瘾。

2代的卖点武器组合系统非常有趣，在本作中登场武器组合虽然不多，但已经让人看到了潜力所在。很多恶搞组合都令人喷饭，例如钻头＋桶的血滴子、船浆＋电锯的大杀器，用这些东西杀丧尸也更加给力。当然由于游戏过于暴力，对暴力比较反感的人可以无视了，或者等日版。

游戏中掉帧时有发生，但考虑到同屏这么多丧尸，这点掉帧可以忍受，而且本作的画面要比正式版要差一点。剧情方面，最后出现的变态BOSS令人印象深刻，一点也不亚于1代的那些家伙，看来2代绝对不会是雷，我们完全可以期待9月的到来！（更加完整的介绍请见下期杂志。）

分享 HOME 里的新鲜事儿

相信每个PS3玩家都曾对HOME充满期待，不过据我所知国内玩家中至今仍关注HOME的人很少很少。最近遇到一位玩家，他是坚持天天上HOME的，和他一聊才知道，原来HOME里有这么多新鲜事儿，这期就让他选了一个最近比较火的消息和大家分享。看来大家是不是也得"常回HOME看看"了？

那天我一上线，就有朋友发来消息："走！一起去看《黑岩射手》吧！"当时我就一愣："这位朋友好像是大连的吧？和我的家差着十万八千里，一起到哪儿看啊？"于是发了个问号给他。马上他就不屑地回了一句："你OUT了！当然是去HOME里看啊！"天啊，原来HOME还有这个功能？我真OUT了。

和朋友一起进了日服HOME的剧院，一进去就发现到处都是《黑岩射手》的海报，剧院里还滚动播放着放映时间，和真实的电影院简直是一模一样，搞得我一愣一愣的。看了看时间，晚上8点47分，下一场是9点正，此时剧院里的人已经很多了，大部分都是穿着COSPLAY服装的玩友，比如初音、闪电、春香等等，还有扮成黑岩射手本人的，他（她）们都友好地和我们打招呼。由于来得匆忙，本人身穿HOME公测时发放的免费T恤就出了门，顿时感到惭愧无比。



■打扮成黑岩射手的样子去看《黑岩射手》。



■原来幕后黑手竟然是你这只贱猫！

HOME里看电影其实就是看在线视频，只是多了虚拟电影院，所以还能边看边和朋友交流（虽然有点X疼的感觉）。影片素质不能和蓝光比，但作为在线播放已经很不错了。看完之后我还在回味最后的结局，这时在大厅里看到黑岩射手的武器，我还以为是奖品，走过去一看原来这是官方设置的摄影点，可以在此大玩COSPLAY。顺着指示抬头一看，晕，连动画决战的场景都做出来了。

这时一个"初音"跑过来告诉我们，《黑岩射手》画展后天就要结束了，不要错过。我们道谢后赶快打听到位置赶去，还真是《黑岩射手》的画展。在这里可以看到作品的原画、线稿等等，真是让人大开眼界。虽然只是看了一次在线视频，但HOME带来的附加感受很不错。SONY这次活动搞得还真是有声有色，希望以后还能出现更多类似的创意！（文：白云此之上）

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

和很多读者一样，小九也喜欢吃日本料理。不过每次和刺身狂热爱好者——奈落去吃日本料理，面对一桌子在小九看来无甚区别的生鱼片，奈落总是如数家珍般滔滔不绝。而小九只能怨自己实在没有品尝刺身的天赋，对着奈落享受的表情耸耸肩，无奈呀……



东瀛采风

奈落的刺身讲座



刺身（さしみ/sa shi mi）一般指的就是生鱼片了，其实刺身还包括肉类贝类等等，是一个直接用生鲜鱼肉做食材的日本料理的统称。现在中国很多地方都有日本料理店，刺身对于一部分中国百姓已经不陌生。据说中国人生食鱼肉从唐朝就开始了，生鱼片的吃法还是从中国传入日本的呢。但是传说归传说，毕竟日本海岸线绵长，鱼类水产非常丰富，而且能保证新鲜，所以日本人喜欢生吃鱼类还是有地理原因的。

まぐろ



这是最常见的一种刺身，“まぐろ”即是金枪鱼。红红的，口感较粗，味道鲜美，有一定的腥味。

刺身盛り合わせ



除了鱼类，海胆、章鱼、鱿鱼、帆立贝、甜虾，甚至生马肉也可以作为刺身食用，而且生马肉的味道之鲜美远远超过想象。

くじら



这个是鲸鱼刺身。鲸鱼肉听上去有点遥远，但是在日本的超市里还是和常见的。外观有点像动物的生肉，但是口感有点像金枪鱼，腥味较大，个人觉得谈不上非常鲜美。鲸鱼是应该保护的动物，这种刺身还是尽快消失为好。

鯛



日本有句俗话叫“腐っても鯛”（即使腐烂了也是鲷鱼），相当于“瘦死的骆驼比马大”的含义，可见鲷鱼的地位了。这种鱼，外观白皙，腥味较低，肉质紧密。口感与一般的鱼不一样，入口后的味道非常非常的鲜美，能令人忘却忧伤，沉浸在幸福里。虽然鲷鱼的地位很高，但是现在的价格并不是像古代那样高得离谱，大概是养殖技术成熟的关系吧。一整段没有切的新鲜鲷鱼在东京的超市也就800日元左右，在小地方还要便宜得多。

サーモン



这个我们很熟悉，就是三文鱼咯。入门级刺身，颜色诱人，口感非常鲜嫩，几乎没有腥味，也是最容易被接受的生鱼片。

かつお



看山去颜色很诱人，但是味道很腥，偏酸。属于个性FANS向。另外，我们平时吃章鱼小丸子时外面撒上的一些卷曲的片状物，其实就是这种鱼风干处理后刨成的鱼花。

ふぐ



这个就是传说中的河豚了。我没有吃过真正的大河豚料理，只吃过小河豚，价位不是一个档次。小河豚的口感和颜色接近鲷鱼，腥味适中。大家都知道河豚的内脏等物是有剧毒的，在日本处理河豚的料理人必须要有资格证。日本有句俗话叫“ふぐは食い度し命は惜しし”（想吃河豚又怕死），可见为吃河豚不惜性命的家伙大有人在，可以想象这种神物的致命魅力。

ぶり/はまち



这种鱼在关东叫“ぶり”，在关西地区常常叫做“はまち”。我问过专门鱼店的老板到底叫什么，老板说这种根据成长阶段不同尺寸叫法不一样的。这种鱼腥味较重，但是肉质非常鲜美肥嫩，真饭向的。

刺身的食用

正式考究的宴会料理中，刺身的切法据说是很有讲究的，但是具体的我等外行自然不甚了解。刺身一般会配上几片绿叶，底下铺垫一些萝卜丝，有一些鱼还会放柠檬，大概是为了点缀或者去腥味。吃刺身会蘸一些酱油和“わさび”（山葵泥，味道类似芥末）一盘刺身周围点缀的萝卜啊海藻啊叶子啊，也被称作“刺身の妻”，这个词在生活中常常用来形容那些陪衬的、可有可无的东西或者团队中没有存在感的人。

国内的刺身

现在国内有很多日本料理店，大家可能都熟悉这些生鱼片了。从价位上看，其实折合成日元要比在日本吃贵不少。而且国内大部分店提供的刺身其实都是解冻的鱼肉，并不是新鲜的生鱼。能提供即时空运的最鲜刺身的店为数不多，且价位都高得离谱。所以如果有机会去日本，千万不要错过这个人间美味。

游戏中的刺身

要说游戏里的刺身，小九最先想到的肯定是《传说》系列，只要在出发前从商店购入充足的食材，冒险中就能随时随地烹饪出各种料理进行回复。比如《幻想传说 换装迷宫X》中，“まぐろ”这种食材就比较受欢迎，不仅可以用它来做刺身“おさしみ”（HP回复6～9%・EBG回复5%），同时“まぐろ”也是“さかななべ”（鱼肉火锅）以及“すし”（寿司料理）这两种料理的重要食材。据奈落说“いか”（乌贼）和“たこ”（章鱼）也能做成刺身，不过小九可以想象这样做出的刺身，其口感一定是……



多边共享区

ENTER THE GAME

栏目主持 奈落

读者中有不少朋友是高中生吧，如果此时身边有你的朋友，请一定要珍惜TA。最近因为一些事非要回想高中生活不可，奈落的高中生活已经是猴年马月的事情了，许多情景在记忆中已经难辨真假。不过很多好朋友都是在高中甚至初中结识的，怎么说呢，我总觉得一个人不可能真的八面玲珑，朋友要点对点。有的人喜欢通过朋友结识朋友，把朋友圈变成网，乍一看确实强大，但我总觉得通过你的朋友再认识一个朋友，往往并不是一加一等于二，而是一加一等于一，即每个朋友变成0.5。酒桌上认识的朋友肯定是不如沙堆上认识的朋友可靠。套用一集《银魂》的标题——交朋友就要交长到多大都能互相叫外号的！

尸鬼

八重樱提供



虽然立秋已过，但恐怕绝大多数国内的读者们应该都还在饱受秋老虎之苦吧？防暑降温的措施自然还是少不了的，特别是饮食上更应多加注意（八重樱就因为一时疏忽导致某日起床后狂喷鼻血＝ ＝|||）。除了清凉饮食外，许多人也喜欢开冷气消暑降温。当然，在有游戏机放置的房间中，空调绝对是必不可少的，自己热着是小事，机器坏掉才要命……但考虑到低碳环保，平时还是应尽量减少空调的使用时间，也算是为地球环境做一点小贡献。老人家们大多会说“心静自然凉”，不过宅人们有更好的选择，那就是看恐怖惊悚类题材的动画或电影来打发时间。最近有一部热播中的新番动画就是个不错的选择——由小野不由美原作小说改编而成的《尸鬼》。

《尸鬼》集结了恐怖作品必不可少的几大要素，例如封闭保守的农村、质朴却同时愚昧的村民、接踵而至的离奇死亡与令人畏惧的死而复生。为了不剧透细节，在此就不针对故事剧情做过多介绍了，仅从外界对《尸鬼》的一些评价来抛砖引玉，希望能引发喜爱这一类型作品的玩家去欣赏动画的欲望。

小说版《尸鬼》完成于1998年，在小野所著众多恐怖推理小说中称得上是里程碑之作，对日本恐怖小说以及游戏的发展都起到了极大的指引作用。例如像游戏玩家们所熟悉的《死魂曲》的剧情就大为借鉴《尸鬼》（好吧，说到这里我发现剧情已经被透得差不多了orz，顺便一提，《死魂曲2》的剧情借鉴自小野的另一部推理小说《黑祠之岛》）。《尸鬼》的漫画版于2007年由歇笔许久的藤崎龙接手创作，累计销售量已经突破100万册，当然，这份销量多少也是托了藤崎龙这位大师之福，否则仅靠小野的名号很难令动漫迷们乖乖买账。藤崎龙在设计主要角色时融入了自己最为擅长的夸张元素，从而使得动漫迷们一眼便了解到角色的性格。动画版自然也沿用了藤崎龙的设定，虽说这份夸张处理与小野的作品风格多少有些违和，但在看过动画之后我也不得不承认，藤崎式恐怖真不是盖的，看得人真有种后背冷汗狂流的感觉，空调什么的自然也就省了……

《生化危机》电影版1:1原尺寸复制品T病毒&ANTI-VIRUS

八重樱提供

距离《生化危机》的第4部剧场版上映日期是越来越近了，官方的宣传造势也是日趋凶猛。虽然游戏玩家对前三部的反应大多是贬多于褒，不过如果机会在国内影院上映的话，大概不少玩家都还是愿意去花钱雷一雷的……况且这第4部剧场版支持3D效果，试想一下镜头中的丧尸冲你直扑过来的场面，还真有点胆战心惊的味道呢。

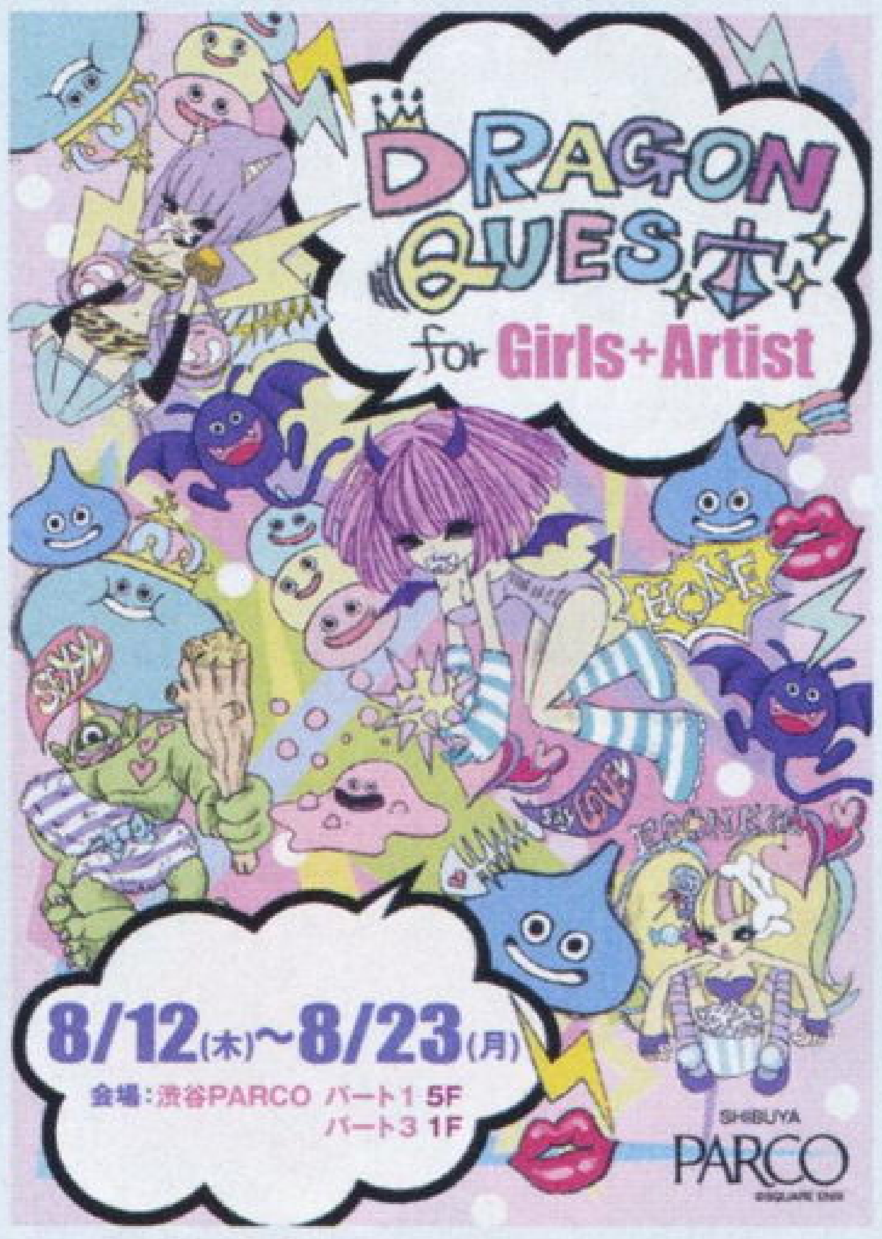
这次为读者们带来的周边是由美国电影周边制作厂商Hollywood Collector's Gallery以电影版中登场的T病毒和ANTI-VIRUS制作的高仿真复制模型，两瓶药剂均为有机玻璃材质，可以安放在印有安布雷拉公司LOGO的底座上，打开电源的话两瓶药剂还可发出荧光，用来点缀游戏宅的房间倒是个不错的选择。



▲艾莉·拉特和温特沃什·米勒联袂饰演雷德菲尔德兄妹，美剧控对此还是很期待的。



DRAGON QUEST for Girls＋Artist



▲DQ for Girls，真是前所未有的挑战。



▲有趣的图案设计加上可爱的史莱姆，相信一定会博得女玩家的亲睐。

星夜提供

现在随着游戏影响力越来越大，以热门游戏为主题的各类商品也是越来越多。这次一个叫作“DRAGON QUEST for Girls + Artist”的销售活动8月12日～8月23日在日本的涉谷百货展开。

听这个名字大家就知道肯定是和SE的“《勇者斗恶龙》系列”有关的商品，不过关键在后面的“for Girl”。这是一场以女性为主要对象的“《勇者斗恶龙》系列”商品销售活动。这些商品都是由年轻的设计师设计，联合各个知名的时装品牌推出。包括一些T恤及首饰。

活动进行时先买到3000日元以上的前5000名顾客，更有机会获得“史莱姆团扇”等珍贵的礼物。

本次活动的网购地址为http://www.shopin.tv/shop/channel/dq，即使没机会亲自去参加，看看这些有趣的商品也是不错的。

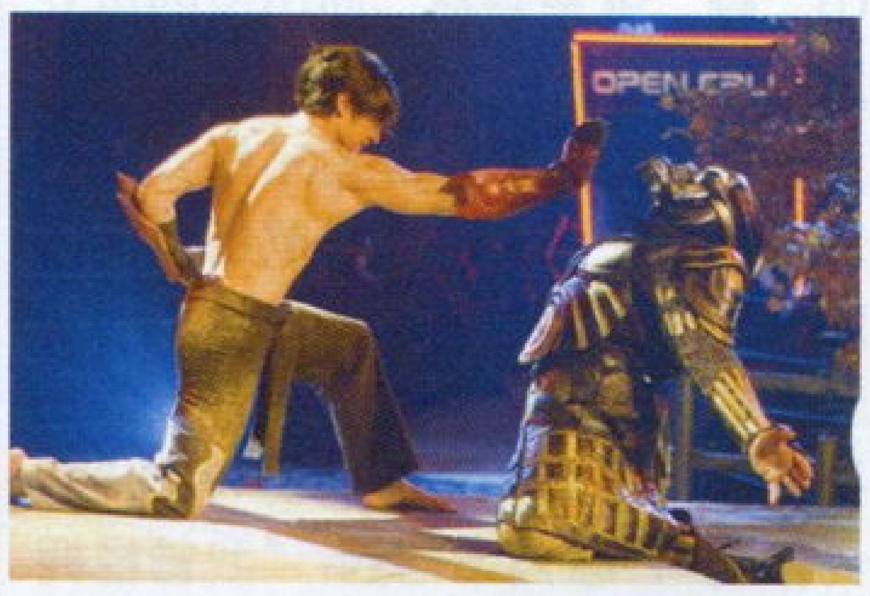
《铁拳》电影版 Cosplay的盛宴

奈落 提供

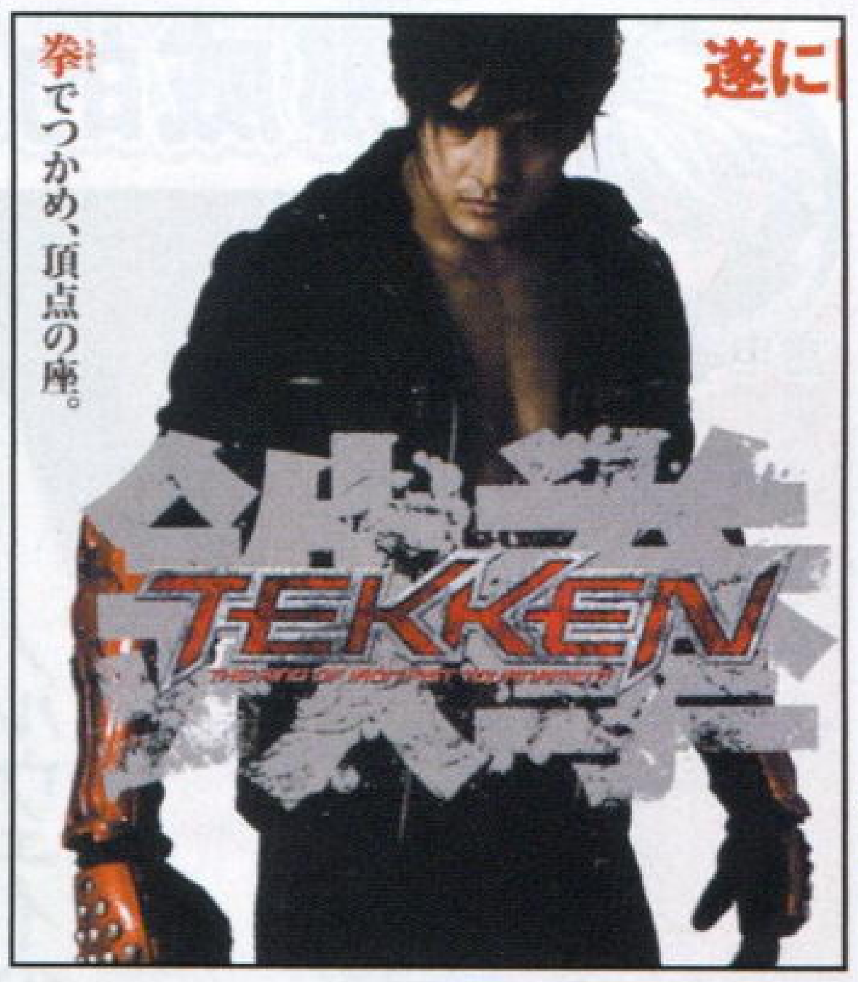
游戏改编的电影中精品数量实在不多，这也是大家心里都有数的。这次的《铁拳》电影版还是比较低调的，基本上没有对原作的剧情做过分大刀阔斧的改动。当然了，“《铁拳》系列”的故事虽好，但毕竟很难编排成一部电影，再加上成本问题，最后出来的电影作品适当“天马行空”还是可以原谅的。一句话，只要你把它当做一 cosplay 来看的话，那还是非常不错的！

故事讲述了世界被超级企业控制的新秩序，这些超级企业每年举办铁拳大赛。贫民窟出身的 Jin 为了生活奔波冒险，无意中参加了铁拳大赛的故事，而他身上的秘密也就此揭开。好吧，实际故事其实比这还要无聊，对白肤浅到了不可思议的地步，角色表演也非常一般。作为一部电影来讲基本上是停在了 90 年代初二线美国爆米花电影的水平。





那么电影的看点呢？果然还是铁拳粉丝对真人角色的对战的期待。几场对战还算精彩，饰演洛（Cung Le）和米盖尔（Roger Huerta）的演员都是真实世界的 UFC 格斗大赛的大将，其他几位演员明显也是有一定身手的。整体打斗设计在在水平线之上，其中很多角色的动作力图还原游戏中角色的招式，这一点很值得肯定，但也不过是流于表面。能坚持看下去的恐怕也只有时间充裕的观众和铁拳的粉丝了。



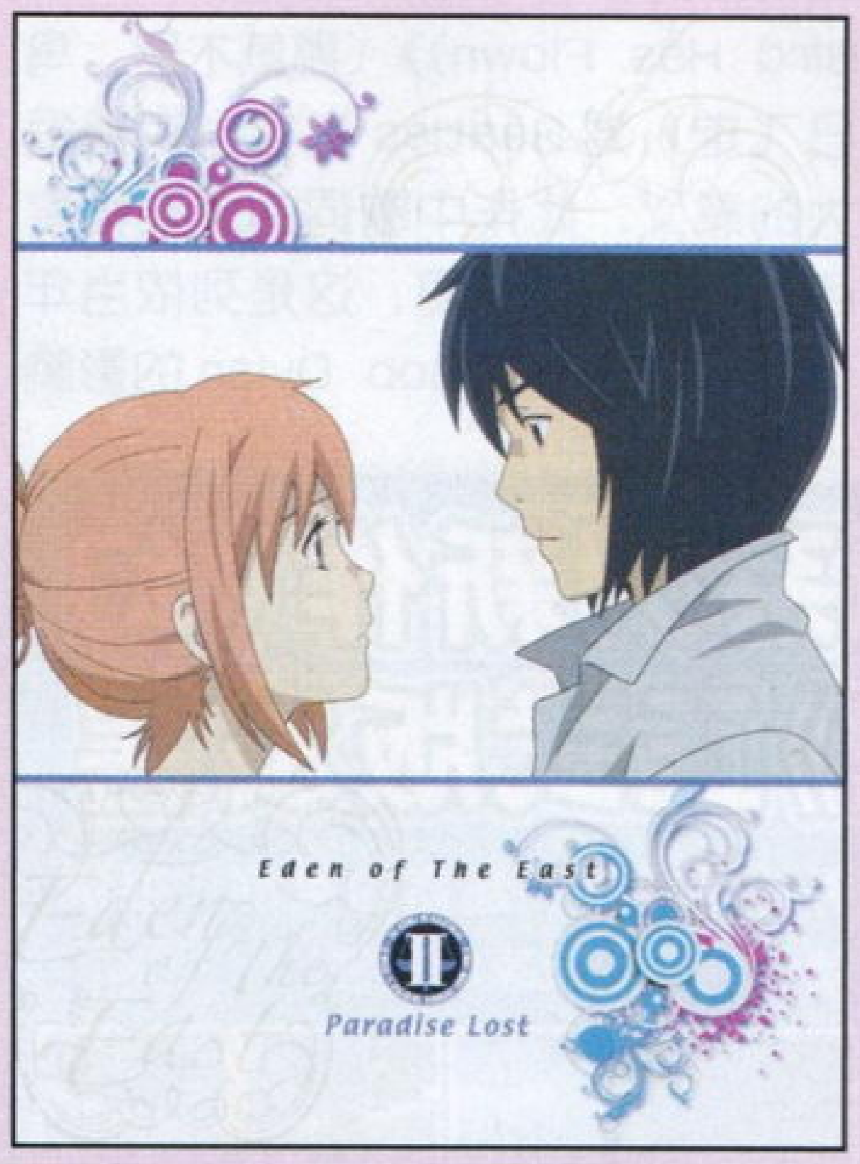
东之伊甸 剧场版Ⅱ 迷失伊甸

九兵卫 提供



《东之伊甸》是一部另类却又很容易上瘾的动画。贯走精品路线的 Production I.G 请来曾与押井守共同打造《攻壳机动队》系列监督的神山健治以及同样为该系列配乐的音乐作曲家川井宪次，组成梦幻般的制作班底。而以《蜜蜂与四叶草》为我们熟知的羽海野チカ，由她绘制的人设虽然质朴但却充满童话色彩，同样与本作的主题相得益彰。

“悬疑”与“浪漫”是贯穿《东之伊甸》TV 版动画（11 话）始终的两个核心元素，持有 NOBLESSE 手机的 12 名代表（SELECAO），被赋予引导日本走上正确道路的权利与义务。权利与野心、信念与欲望，这场宛如游戏般的竞赛直到 TV 版完结也没有谢幕，男主角泷泽过去的记忆与未来的去向更是牵动着女主角森美笑和所有 FANS。于是，继续延续《东之伊甸》故事的前后篇剧场版诞生，前篇的剧场版 BD/DVD 与今年 3 月推出，而近期发售的《东之伊甸 剧场版Ⅱ 迷失伊甸》则将整场游戏彻底画上了休止符，堪称最终完结篇。回到日本的泷泽与东之伊甸的成员会合，将剩下 SELECAO 身分全部水落石出。游戏的结束并不意味着世界末日，相反却让人看清周围的社会。“生存”是现实强加于每个人的责任，是剧中所有 NEET 的无法挣脱的枷锁，这便是《东之伊甸》传达的人生意义。



近期其他值得关注的剧场版动画

名称	BD/DVD 发售日期
剧场版 文学少女	8 月 27 日
剧场版 Fate/stay night UNLIMITED BLADE WORKS	9 月 30 日
剧场版 超时空要塞 边境 虚空的歌姬	10 月 7 日



使命召唤 黑暗行动

脆薯条 提供

原名	Call of Duty: Black Ops
2010年11月9日发售/Activision Blizzard/150美元	

想必玩家们都记得《使命召唤 现代战争 2》的那套“威望版”，不仅东西实在，也对得起那个价格。当然这次 Activision Blizzard 把这个优良的传统也保留到了《使命召唤 黑暗行动》中，毕竟大名鼎鼎的《COD》可是能够影响整个世界的游戏。这次已经公布的“威望版”包括很多东西，有一辆遥控赛车，游戏中 3 连杀的额外奖励。可以看见遥控赛车上绑着塑胶炸弹，而且车头前方的小孔里似乎有摄像头，而操作手柄上还是有屏幕的。除了这个“大家伙”外，威望版还赠送一个硕大的铁盒，360 版则会赠送 Avatar 的虚拟人偶，而 PS3 版目前未知。另外还会附送一个奖章与 4 张合作模式的地图包，全套装备售 150 美元，忠实的打枪游戏爱好者们还在犹豫什么呢？



内容一览
RC-XD 遥控汽车一辆
遥控器一个
4 张合作地图
Avatar 虚拟人偶或 Home 皮肤
一枚特制徽章

◀“威望版”中最受关注的要数那辆遥控赛车与 4 张合作地图了。

挪威的森林

雷电 提供



▼村上春树同名小说电影《挪威的森林》海报。

我一直相信，一个人真正用心喜欢的东西都是相同的，卡夫卡、村上春树、Beatles、Bob Dylan、Radiohead……

全世界受到最广泛赞誉的最成功的英国摇滚乐队 The Beatles(甲壳虫乐队）应该不用多言介绍，组成乐队的四个成员约翰·列侬、保罗·麦卡特尼、乔治·哈里森、林哥·史达四个人都能写歌、演奏乐器和唱歌，每张专辑都是永世流传的经典，对后人影响极大。远在东方的日本著名作家村上春树也是受其影响的人之一，列侬和麦卡特尼共同创作的《挪威的森林》（后简称《挪》）这首歌成就了村上最畅销的同名小说。

在中国，听过伍佰的《挪》的人比看过村上的《挪》的人多，看多村上的《挪》的人比听过 Beatles 的《挪》的人多。1965 年收录在《Rubber Soul》这张专辑中的《Norwegian Wood (This Bird Has Flown)》(挪威木器，鸟已飞走）对 Beatles 本身也有着很大的意义，此作中歌词的重要程度超过旋律节奏本身，这是列侬当年受民谣摇滚之父 Bob Dylan 的影响而在风格上有所转变的一次尝试。《挪》这个译名，对于原歌来说，实际是一个误译，“Wood”作单数时只有“木”一意，而复数“Woods”才有森林之意，而且歌词中也明显表明女孩带“我”到她的家中，看她那些挪威木器家具，不过森林这个意向代表着一种迷茫困惑的状态，而村上的《挪》也正是延伸至这层意思，小说日文名《ノルウェイの森》中“森”就是森林，而小说的英文版官方译名也是“挪威的森林”，也许正是如此，在欧美音乐传入我国最多的九十年代，这首歌的译名也就因书而得了吧（个人的一种猜测）。

《挪》是一首苦涩的小调，对于列侬，这首歌代表着他的一次“婚外恋情”，歌词中写到：“我曾经拥有一个女孩，或者说，她曾经拥有我。”而这也和小说中的情感非常相似，文中也多次提到 Beatles《挪》在内的很多歌曲。最近，小说改编的同名电影放出预告片，而片中则正式引用了《挪》作为背景音乐，沁入人心的旋律中传出这句歌词，青山绿水，最后是主角渡边低沉的独白：“那种感情，是我迄今为止从未感受体验过的。”而电影的配乐竟请来 Radiohead 的吉他手



■《挪威的森林》的一张封面。

Greenwood！一定也是对村上有感而为之。

《甲壳虫 摇滚乐队》这款以甲壳虫为主题的音乐游戏中，也有《挪》这首歌，不过是一支下载曲目。本期的 Gamehalo 中附赠了《挪》的两个版本的 MP3 和歌词，其中标有“Rubber Soul”的自然是原版，“Anthology 2”是精选集中的另外一个版本。此外，还附带了一首 Bob Dylan 的《4TH Time Around》，这是 Dylan 在《挪》面世一年后的 1966 年回应列侬的一首歌，旋律和歌词都有些像，这两位艺术家之间的事用 5 页也说不清，总之都是好听的歌，而即将在年末上映的电影也是喜爱原作的人不可错过的。

C78展会上东方系列新作《幻想少女大战 红》正式版发售

洛克 提供

可能很多不常接触同人游戏的读者或许不知道东方 Project 是什么，东方 Project 是由日本同人游戏社团上海爱莉丝幻乐团所制作的一系列游戏，和《寒蝉鸣泣之时》、《月姬》并称为日本三大同人游戏系列。其第一作《东方灵异传》在 1996 年 11 月发售，是一款以主角博丽灵梦为主题的“打砖块”游戏，不过由于该作的游戏性实在过于糟糕，并没有多少玩家关注。东方系列真正的崛起是在 2002 年 8 月发售的《东方红魔乡》，这款以美少女为主题的弹幕游戏凭借优秀的游戏性和超高的难度，很快就受到不少玩家的关注。



▲游戏的战斗画面，熟悉“《机战》系列”的玩家是否觉得似曾相识？

在不久前举办的日本最大的动漫展会 C78 中，东方系列也发售了最新的同人游戏《幻想少女大战 红》，这是一款模仿“《超级机器人大战》系列”制作的 SLG 游戏，玩家可以在博丽灵梦和雾雨魔理沙两人中选择一人作为主角进行游戏。游戏提供了 4 个难度供玩家选择，可以根据自己对《机战》的熟练程度来进行。游戏的音乐全部采用东方系列对应角色的主题音乐，可以给东方 FANS 们很大游戏的动力，同样本作的技能也都来源于东方系列，“灵击”和“技能卡片”这些词汇在游戏中也都随处可见，足以体现本作用心之深，感兴趣的玩家可以自己去互联网上搜索相关资料。





多边小百科

GAMEPEDIA

声优的日常

九兵卫 提供

声优以独具魅力的声线为观众塑造形象各异的角色，而我们却很少看到声优在幕后付出的汗水，本期“多边小百科”让小九带大家看看声优的日常，了解他们生活中真实的一面。

签约体制

不同于普通会社，声优的工作前提是首先和事务所签约，这点和日本其他领域的艺人一样。进入事务所，声优的一切活动就得服从安排。不管是初出茅庐的新人，还是颇有名气的大腕，配音工作均由制作方与事务所取得联系，再由事务所转派其所属声优进行工作，声优个人无权参与任何商业活动。当然，刚出道的声优在被发掘前主要靠事务所揽活，知名度高了，制作方才会主动找上门。

工作内容

一般来说，以三个月为一季度的TV动画的配音工作会分两次进行，所有参演声优集中录音，两天左右的工期即可完成。配音时除了要熟悉台本，声优还需要配合动画的演出效果调整语气与语速等等。由于每部作品的制作进度不同，顺利的话，声优可以对着已经接近成品的动画录音，而工作档期很紧凑的情况下，配音时只有线稿和关键过场也是常有的事儿。

相比动画作品的配音，为游戏配音虽然台词量大，但工作却会轻松不少，一款作品也仅需要一两天就可以完成全部录音。原因之一，游戏的制作周期较长，大部分作品都不需要集中录音，事务所可以制定更宽松的工作计划；其次，声优在配音不必对着画面，也无需考虑对白间的衔接，只要遵照台词本的要求将每一句对白单独录制好即可。游戏发售后，声优才能听到自己在游戏中的声音并会玩到完整的游戏，和一般玩家没有区别。随着CG技术的进步，非即时演算的过场动画在配音时的要求就和普通动画无异了。



◀花泽香菜与今井麻美在主持广播节目。

生存压力

以前为大家介绍过，知名度不高的声优待遇并不高，低谷期的收入有时甚至还不如普通职业，生存压力可见一斑。但是当声优出名后，虽然收入已无需担心，随之而来的巨大工作量却同样意味着压力重重。有细心的FANS作了一个简单的统计，2010年截止至8月，出演动画集数最多的声优为钉宫理惠，共出演134集动画，泽城美雪以125集动画的“成绩”位列第二，前十中还有中村悠一、三瓶由布子、折笠富美子、川澄绫子、平野绫等人，他们的参演集数均为一百以上。如此庞大的工作量，加上参与各种其他活动所耗费的精力，其压力已经不能仅仅用“忙碌”来形容。



■平野绫曾先后因为肠胃炎住院数周，其中的苦恐怕只有自己知道。

某声优的24小时日程表

时间	安排
早晨 7:00 ~ 9:00	早餐、梳妆整理
上午 9:00 ~ 10:00	交通、前往工作地点
上午 10:00 ~ 14:00	工作时间
下午 14:00 ~ 15:00	午餐
下午 15:00 ~ 21:00	工作时间
晚上 21:00 ~ 22:00	晚餐
晚上 22:00 ~ 23:00	返回住所
晚上 23:00 ~ 2:00	阅读、进修
凌晨 2:00 ~ 7:00	睡眠

团队与组合

声优靠的是声线吃饭，其中就自然不乏唱歌比较好的，比如大名鼎鼎的水树奈奈。由于要经常出席各种活动与表演，所以事务所为其组建了专门的团队并委托唱片公司共同包装，上至经纪人、下至乐队与伴舞全部为专属配置，他们会跟随水树奈奈本人前往全国各地。除此之外，为了提拔新人，事务所也会将自家旗下的新人结成组合进行宣传与推广，最近人气蹿升极快的Sphere（丰崎爱生、户松遥、寿美菜子、高垣彩阳）便是一个很好的例子。



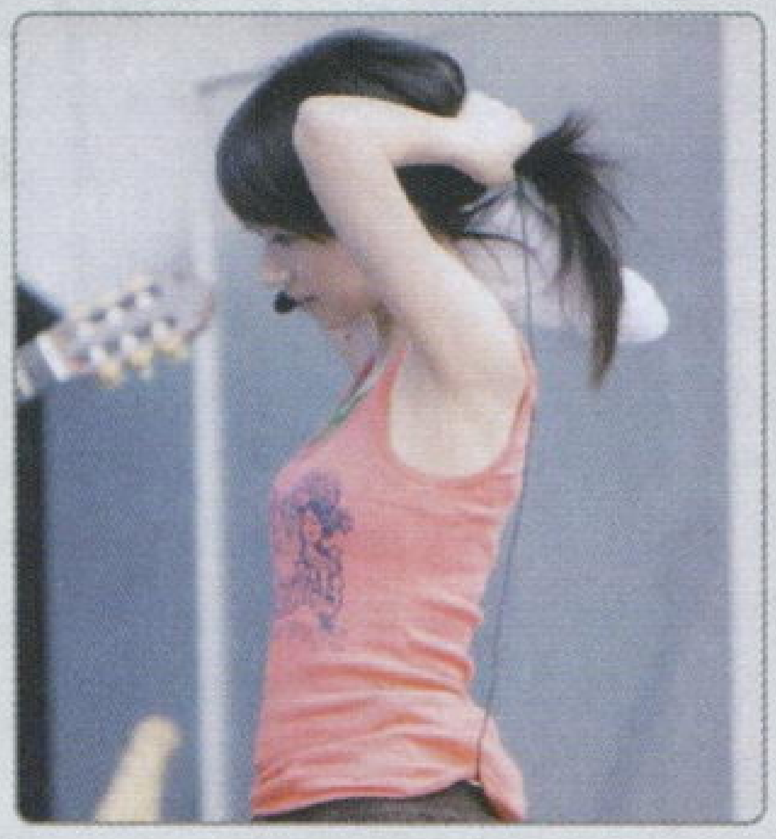
▲Sphere——户松遥、寿美菜子、高垣彩阳、丰崎爱生。（由左至右）

光鲜的一面

站在舞台上的声优光彩夺目，作为一名艺人被FANS的争相追捧。不单单在日本国内受欢迎，知名声优在海外也同样拥有呼风唤雨的人气。去年台湾某书展请到钉宫理惠亲自来到现场宣传，一些狂热的FANS甚至提前三周就在展馆门口安营扎寨，为的就是能第一时间近距离接触自己喜欢的声优，这样的事例早已不鲜见。而宅文化的商业市场飞速拓展的今天，声优的工作也从单纯的配音趋向多元化的领域发展，拍写真出专辑、演舞台剧、录节目甚至出演电视剧全都不在话下，只有多才多艺的声优才有资格脱颖而出成为FANS关注的焦点。

平凡的一面

再出名的声优，光鲜的一面背后也有平凡的一面。白天挤在喧杂的人流中乘电车上下班，晚上回到狭小的住所疲惫不堪，这种标准日本上班族的生活，声优同样不例外。因为大部分事务所不配私车，所以即便是打出租车前往演唱会现场这种听上去极不可思议的事情，现实中同样存在。对他们来说，声优这份工作并没有为自己带来特别的优越感；相反，面对公众需要肩负更重的责任感，个人生活势必会为此付出牺牲。



▲光环的背后，每个声优都要付出常人无法想象的努力。图为排练的空隙，水树奈奈在用毛巾擦拭汗水。

游戏文化 多边共享区

文 洛克　协力 努库　美编 木仙



游戏中的未来科技

浅谈现实科技在游戏中的进化形态

从距今三百万年前人类从地球上出现开始，人类的科技就不断发展。在石器时代人们就懂的利用大自然赐予的物质制造石器、火等工具使生活过的更加方便美好，从石器时代到青铜时代、从工业革命到如今的纳米科技，人类的科学水平得到迅速发展。而电子计算机、网络、灯光等各种高科技玩意也参透到我们的生活中，“电子游戏”也因为科技的高速发展走进我们的视野，从 20 世纪 60 年代第一款商业化的电子游戏诞生以来，游戏也渐渐从用来单纯消磨时间的工具慢慢被人们所认可，演变成续戏剧、电影之后同样融入了多种艺术手法的“第九艺术”。

随着游戏制作技术和制作理念的日新月异，现在制作人已经能够将自己的制作理念很好的融入进游戏中，为我们展现出一个又一个精彩的不同于现实的奇幻世界。不知大家在游戏时有没有对游戏中出现的未来科技感到惊奇？其实游戏中出现的大多技术都是参照现实中已经存在的科技，不信？那本期特企就为大家介绍这些由现实技术“加工”而来的未来科技。

第一章 日常中的高科技道具

从计算机到无线电话，从玩具机器狗到便携式数码摄像机，这些采用先进技术制作的产品似乎在我们的生活中无处不在。而我们也渐渐习惯依赖这些工具，让平时的生活更加丰富多彩。工程学上取得的飞速发展在当今日常用品上得到显著的体现，那么在游戏的世界中游戏厂商又为我们带来什么什么样的神奇工具？

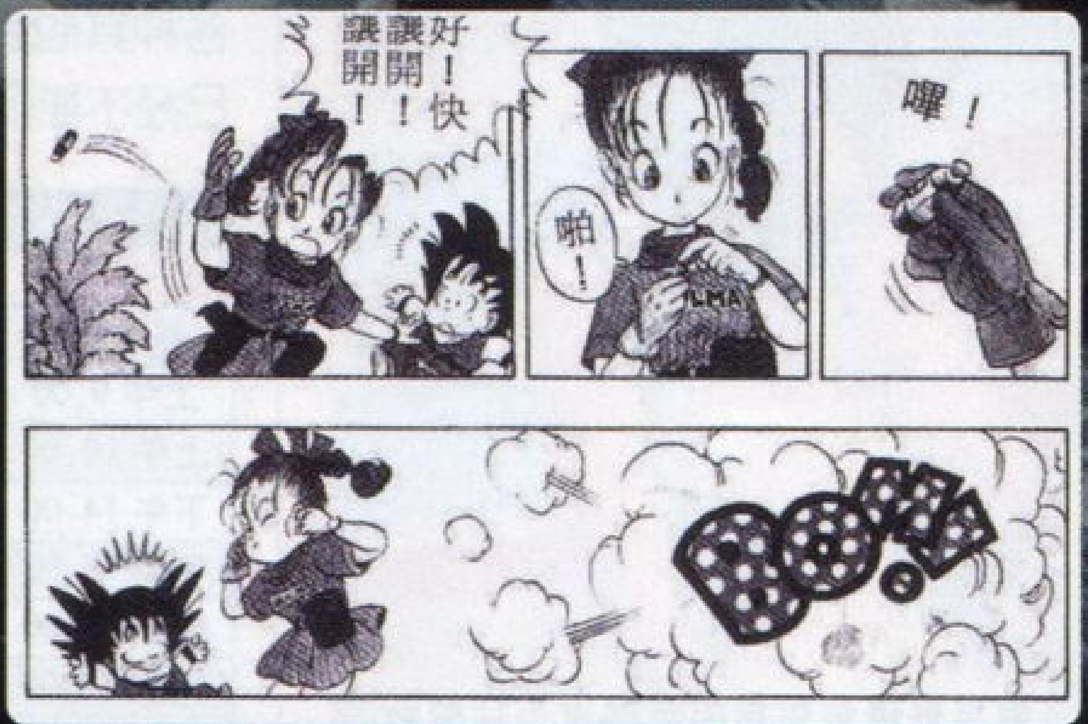
胶囊科技

研究成果：《龙珠》中的变幻胶囊；《口袋妖怪》中的精灵球

如今胶囊科技的使用还仅限于医疗方面，第一颗胶囊诞生于公元前 1500 年的埃及，早期的胶囊使用面粉等日常食物制造，但由于当时的工艺技术不足，做出的胶囊无法在人体内迅速分解，给一些消化不良的病人服用反而会导致病情加重，这种失败品很快便被人们淡忘。直到 1730 年内服药的迅速发展才使胶囊真正进入人们的视野，当时研发出的一些内服药在人体内分解很快，而这些药物通常都需要病人在肠内溶解吸收，直接服用的话效果并不明显。经过科学研究后维也纳的药剂师成功使用淀粉研发出新型胶囊，此时胶囊才引起医学界的广泛关注。

1874 年，法国科学家成功使用明胶制造的胶囊拥有更好的医疗效果，这种胶囊很快便取缔了淀粉胶囊，并一直沿用至今。明胶胶囊分为硬胶囊和软胶囊。其中硬胶囊又称空心胶囊，由帽体分上下两部分组成，使用者可以轻易把胶囊分开，任意替换胶囊内的东西（不少杀人案也是运用这种方法），而软胶囊则是用一种成膜材料，在生产时就把胶囊和囊内物质同时加工处理而成。

虽然现实中因为技术有限，胶囊科技暂时只能运用在医学领域，但 ACG 世界却不同，只要制作人的想象力够奔放，就能依照自己的喜好创造出各种奇思妙想的有趣道具，在 ACG 世界中胶囊的代表当属《龙珠》中的变幻胶囊了，这个由布尔玛的父亲布利夫博士制造的神奇道具想必让所有读者都记忆犹新，变幻胶囊能让任何物体都变为粒子状，收缩在只有几厘米大小的胶囊里，想要使用时只需要按一下胶囊上的按钮然后将其丢在地上，胶囊内的物体就会显出原来的样子。在漫画中也因为此道具的出现使全球房价如火箭坠落般一降再降（要是在现实中有这现象，那该多么美好），运输及旅游等相关产业也随之发生了翻天覆地的变化。虽然漫画中自从 Z 战士都学会舞空术后胶囊的出镜率渐渐减少，但这神奇的工具并未就此淡出我们的视野。也许是出于对这个神奇道具的敬意，BANDAI 让变幻胶囊以另一种形式出现在“《龙珠 Z 电光火石》系列”，游戏中变幻胶囊是战斗的辅助道具，游戏中玩家可以把各种必杀技和回复道具放入胶囊，在战斗中只需轻轻一按键就能使用存放在胶囊内的道具给予对手打击。



▲布尔玛第一次使用变幻胶囊的情节，相信不仅是悟空，连不少读者都吓了一跳。

回复药

研究成果：《洛克人》中的E罐；《最终幻想》中的回复装置

药品是指用于预防、治疗、诊断人的疾病，有目的地调节人的生理机能并规定有适应症或者功能主治、用法和用量的物质，包括中药材、中药饮片、中成药、化学原料药及其制剂、抗生素、生化药品、放射性药品、血清、疫苗、血液制品和诊断药品等。药品在维护我们的身体健康中起着不可替代的作用，小到身体不适，大到身体重大疾患，都必须使用药品予以调节或治疗，才能恢复健康。

随着科技的发展，各种疾病的特效药也纷纷出现，作为治疗疾病的关键，在绝大多数游戏中自然少不了这些回复道具，它们大多时候作为帮助主人公安全过关的道具登场，而这些回复药也通常带有立即见效的神奇功效。其中比较有代表性的自然是《最终幻想》中出现的回复装置和《洛克人》中的E罐，相比只有在一些主城中才会出现的回复装置，相信能在危急时刻救主人公一命的E罐更能引起大家的关注。E罐的全称为Energy罐，意为补充能量的罐头（不知各位是否想起《大力水手》中的菠菜？），Capcom的官方资料中E罐是由洛克人的制造者莱特博士和反派角色威利博士共同研发的一种储存装置，它能把机器人运作时需要的能源浓缩在一个罐头中以便随时使用。设计初期在威利博士的强烈建议中E罐还拥有自爆的功能，只要在危急时刻按下E罐上设置的开关，罐内储存的能源会迅速产生化学反应，并在极短的时间内爆炸攻击敌人，不过这种设定最终由于容易引起误操作而没有通过。

游戏中E罐能瞬间回满洛克人的HP，这个设定无疑是对一些动作苦手的玩家照顾。不过为了不让游戏的难度过低，在早期的《洛克人》作品中制作组故意把获得E罐的途径设计成只有拾取分散在关卡内的E罐一种，并且使用或关机后就会消失。不过聪明的玩家发现可以同时携带30个E罐，拿到的E罐只要使用"拖版"就能再次获得，反而违背了这种设计的初衷。因此从系列的中期作品开始，E罐成为一个特殊道具，游戏中玩家只能最多携带4个E罐，E罐使用后不会消失，只会把E罐中的能源用尽。玩家在持有E罐且是满血状态时，E罐能吸收杀死杂兵掉落的回复结晶来填充能量，把E罐的能源全部充满后就可以随时，比之前方便不少。而这个设定也一直沿用至今。



▶Capcom发售的E罐饮料，不知在游戏中这个小罐头救过多少玩家的命呢？

互联网科技

研究成果：《流星洛克人》中的互联网科技、《星之海洋》中的虚拟世界系统

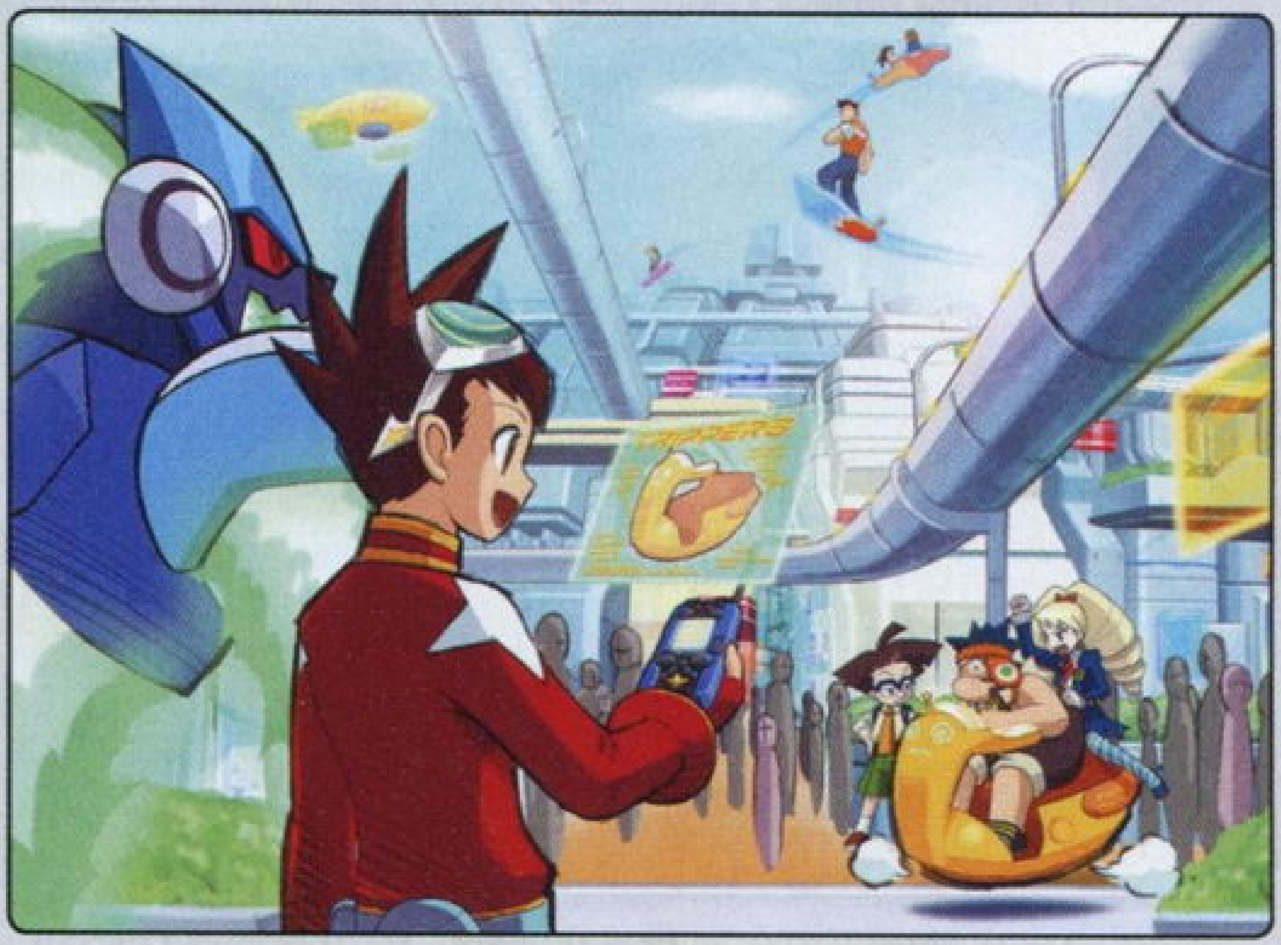
互联网，是由广域网、局域网和计算机按照规定的通讯协议所组成的国际计算机网络，进入21世纪后，互联网也从遥不可及的高科技玩意变成人们日常生活中必不可少的重要工具，通过互联网人们可以与远在千里之外的朋友相互发送邮件、共同完成一项工作、共同娱乐。

互联网始于1969年，最初的网络是给计算机专家、工程师和科学家用的，由于时候还没有家庭和办公计算机，任何一个使用互联网的人都不得不学习非常复杂的系统，种种不方便的因素也导致了当时的互联网无法受到科学家的广泛重视。直到1978年，UUCP（UNIX和UNIX拷贝协议）和TCP/IP协议的出现才使这种现象得到好转，在互联网发展的同时，Email（电子邮件）、FTP（文件下载）和telnet（远程登录）等更为成熟的技术也陆续出现，并最终形成了现在的互联网体系。互联网在游戏和动漫中并不少见，下面就给各位介绍几部以网络题材为背景的游戏。



Eternal Sphere是《星之海洋3》中一个贯穿主线的关键要素，它是由Sphere社制作的一款虚拟世界软件，这款软件可以让人们通过特殊方法转换到虚拟世界中体验不同的生活。最初设计者路西法创造这个程序时只想研究新的世界会如何发展，令他没有想到的是虚拟世界因为纹章术的高速发展而出现了重大BUG。最终当他想格式化游戏时，虚拟世界中的人物出现在现实世界中，并拿起武器反抗路西法。其实在ACG世界中通过相同方法描写网络科技的作品也不少，比如《.hack》系列中的网络世界"The World"、《黑客帝国》中的虚拟网络。

相比《星之海洋》中的高水平科技，《流星的洛克人》中的互联网科技看起来就靠谱得多，可以说是现实中移动网络的进化形态。由于游戏的故事背景发生在20XX年，因此现在科技中的数据光纤以被更为先进的纳米技术所替代，在游戏中的角色都有一个名为"Navi"的机器人作为自己的网络分身，用户可以使用一种叫做"PET"的移动终端通过世界各地的热点连接互联网（可以把"PET"当做现实中的手机，而用于登陆的热点就是现实中的Wifi热点），登陆后用户可以按照自身的意识自由的控制"Navi"机器人，除了在网络上和其他人进行交流外，还可以通过互联网从世界的一端将自己传送到另一端，十分方便。



◀在《流星的洛克人》世界中，用户可以使用移动终端"PET"随时随地登陆网络。

第二章 在战争中运用的高科技武器

战争是政治集团、民族、国家之间矛盾最高的斗争表现，是解决纠纷的一种最高、最暴力的手段。人是一种好斗的动物，从几百万年前人类出现以来，人和人之间的战争就一直没有停止。历史中战争和文明始终交错，战争不仅对人类文化程度的发展起到催化和促进作用，又时刻威胁处在战争中的人类自身的生存。如同三国演义里所说的"天下之势，合久必分，分久必合"一样，战争时常伴随社会的需要带来新的格局，古代各个部落之间的战争，促进了民族的融合和国家的形成；国家内部不同民族之间的战争，促成民族的独立和新生国家的诞生。而战争同时也让对立双方的经济实力和科技水平得到飞跃性发展——为了对抗对手的先进技术，落后一方不会甘心处于一直挨打的局面，当落后一方研发出性能比对手更优异的武器时，对手也会同样针对敌人的新式武器进行研究。

以战争或对立题材作为故事主线的游戏并不少见，因为只有双方的对立和冲突才能描绘出更加壮观的故事，Namco的"《传说》系列"和日本国民动画"《高达》系列"都是典型，两个种族、势力相互之间缺少理解和沟通最终导致了战争的发生。而在战争中最关键的自然是武器，一些高科技武器甚至达到了人挡杀人，佛挡杀佛的逆天境界，下面就为大家介绍几类在游戏中最常见的高科技武器。

激光武器

研究成果：《战争机器》中的黎明之锤；《星球大战》中的光剑

在我国古代就有用光杀人的传说，《封神演义》中更有可以使用光束攻击的“哼”“哈”二将，之后的幻想小说中也有“魔光”、“死光”等说法，但直到1960年出现激光后，这些这些幻想才变成了现实。激光武器原名Laser Weapon，是一种极其特殊的定向能武器。它无法自由攻击目标，需要事先利用定向射线设置好攻击目标，之后才能朝设置的路线发射激光束攻击。



■使用原子力能源的光剑，可惜在现实生活中是无法看到了……



■黎明之锤，在安全的地方定位目标后才能发射。

激光武器具有快速、范围广、精确和抗电磁干扰等其他定向能武器没有的优异性能。在军事中激光武器的运用也十分广泛，在光电对抗、防空和战略防御中都能起到举足轻重的作用。激光武器的飞行速度达到每秒30万公里（光速），一旦瞄准可以不要什么时间就立刻击中目标，用不着考虑提前量。此外激光武器还可以在极小的面积上、在极短的时间里集中超过核武器100万倍的能量，还能很灵活地改变方向，没有任何放射性污染。

相信喜欢看电影的读者对激光武器并不陌生，很多影视作品中都可以看到它的身影。其实激光武器在现代已经被投入使用，不过由于现在激光的技术并不成熟，无法轻易制造出大功率的激光发射装置。除此之外，激光武器还有一个最致命的缺点——不能全天候作战，如果遇到暴风雨（雪）、大雾等特殊天气，激光武器将无法进行精确瞄准，种种限制导致激光武器至今还无法大量投入使用。

在Microsoft的大作“《战争机器》系列”中，各种各样的高科技武器频繁出现。其中有一种叫做“黎明之锤”的激光武器更是从一代登场开始就受到不少玩家的喜爱，这把由游戏主人公马可斯·菲尼克斯（Marcus Fenix）的父亲亚当·菲尼克斯（Adam Fenix）博士发明的高科技玩意忠实再现了现实中的激光武器。黎明之锤虽然拥有可以轻松杀死巨大兽族的超强杀伤力，但它和现实中的激光武器一样，只能在晴天和室外使用。黎明之锤分为两个部分，一部分是让玩家拿在手中的定位装置，另一部分载于军事卫星上。在游戏中想要使用黎明之锤，就必须先手持类似激光定位器的装备定位目标，当外太空的卫星接收到定位装置发送的信号后，就会向定位点发射光束（类似激光）杀伤目标。其实《星球大战》中的光剑也能算是激光类武器，但就激光的物理性质来看，那把武器估计是永远也不会在现实中登场了。

利用核能制造的新武器



▶《高达SEED》中运用核能为动力的自由高达。

研究成果：《高达》中利用核能为动力的MS

核能又名原子能，是对通过转化和原子核释放出的一种能量的称呼，其中大家最熟悉的应该就是拥有巨大破坏力的核武器了。核武器是利用快速进行运动的原子核，让它们产生裂变（或聚变）反应，并瞬间释放出巨大能量从而达到大范围杀伤的目的。原子核在爆炸的过程中产生的链式反应（又名连锁反应）会释放出高温的核辐射，使周围的空气温度瞬间高达几十万度，这个至是可以使人类瞬间蒸发，同时在爆炸过程中还会对几公里内生物的细胞产生电离作用，使生物在短期内发生变异或死亡，因此现阶段拥有核武器的大国都签署了相关条约禁止使用核武器。限于对核武器的管制，现阶段核能更多用于能源领域。核能发电是利用核反应堆中核裂变所释放出的热能，它与火力发电的手段非常相似，只是以核反应堆来代替火力发电的锅炉，以核裂变代替燃料产生的热能。上文已经提到，核能源在爆炸前产生的链式反应能瞬间把周围的温度提高到几十万度，利用高温可以将水加热形成高压水蒸气，并把水蒸气的内能转换为电能。



■原子弹爆炸后会把大量的尘土卷起，形成蘑菇云。

在动漫作品中和核能相关的作品也多如牛毛，不过多数都是通过艺术手法的表现形势给予世人警示。比如《星之海洋4》的开篇就提到地球因为国家之间引发的核战争变的千疮百孔，核武器大范围的杀伤力让这颗曾经披绿色环绕的美丽星球不再适合人类居住。主角一行人不得不前往其他星球寻找新的家园。而有日本国民动画之称的“《机动战士高达》系列”中核能的运用更加频繁，《高达0083》中GP02就搭载了大威力的核弹，能瞬间使内部的米诺夫斯基粒子产生链式反应，并引发大范围的爆炸。剧情中GP-02使用这枚核弹，在所罗门瞬间就把地球联邦军主力部队全灭，足见核武器的恐怖威力。而2002年度播放的《高达SEED》中也出现了以核能为动力的MS，主角基拉大和驾驶的自由高达就是其中性能最为出众的一台。该机是扎夫特军获取地球联邦的高达数据后用最新科技研发的高达中的一架，机体所搭载的核引擎相比现实中的核动力发电设备要先进不少。可以在战斗的时候自动填充能源，避免了相转移装甲在战斗中因能量不足而失效的问题。

电磁科技

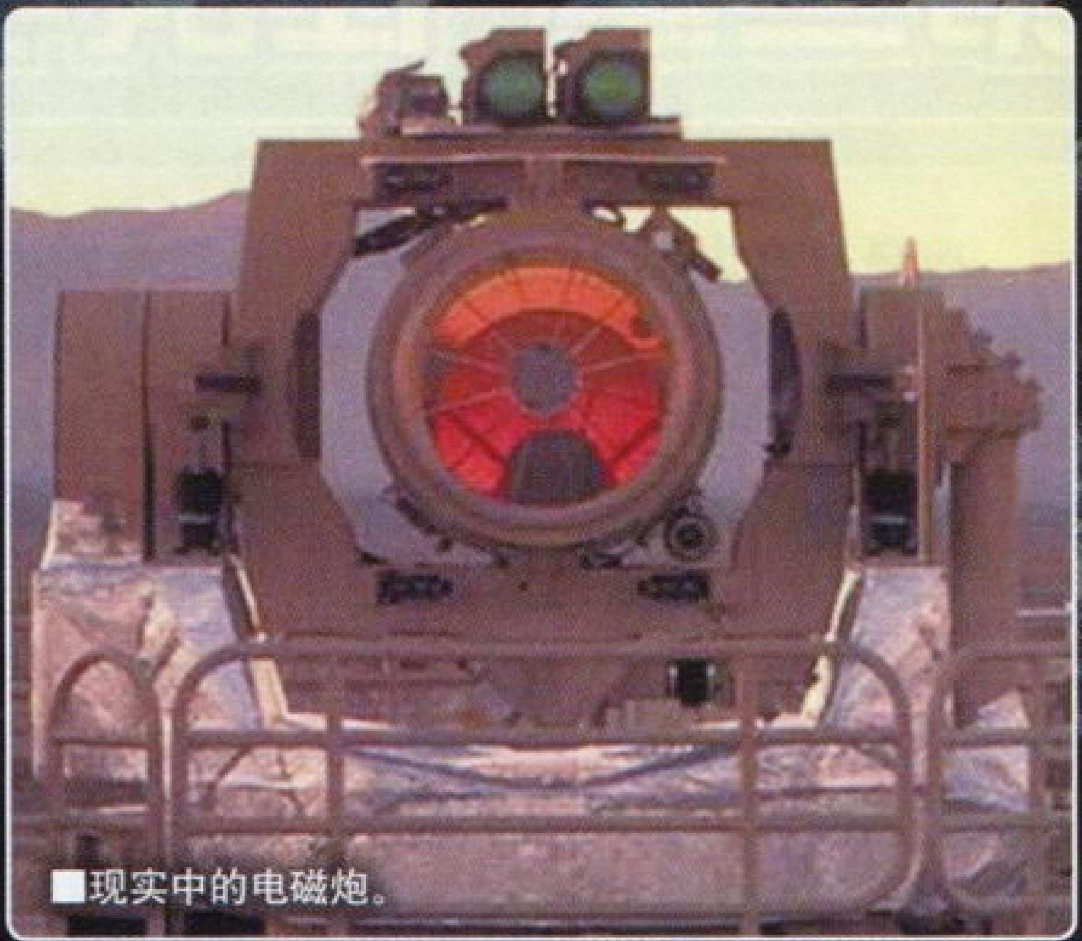
研究成果：《生化危机》和众多射击题材中出现的电磁炮；《魔法禁书目录》中的超能力者御坂美琴的能力

电磁炮因其外形和内部构造又名轨道炮、磁轨炮或导轨炮，是一种依靠电流产生的磁场把弹丸发射出去的武器。轨道炮的外形和发电机相似，内部构造由两条平行的导轨组成，弹丸就放置在这两条导轨之间的炮管。当接通电源后，电流会在两条导轨间互相循环，当电流经一导轨流向弹丸再流向另一导轨时就会产生强磁场，在磁场与电流的作用下会产生强大的洛仑兹力（运动于电磁场的带电粒子所受的力，洛伦兹力的计算公式为 $F=q(E+v\times B)$，其中F是洛伦兹力，q是带电粒子的电荷量，E是电场强度，v是带电粒子的速度，B是磁感应强度。）推动弹丸。其力量能让长1M，重约20kg的弹丸以亚光速（大约20万km/s）的速度飞向目标地点。

世界上第一架轨道炮由法国人维勒鲁伯在1920年发明，经过一百多年的发展，轨道炮已能运用在军事方面。电磁轨道炮与巡航导弹和常规的火炮相比有以下优点：

1. 轨道炮是利用电磁力作为发射能量，不会对发射装置带来强大的后座力和冲击波，也不会产生烟雾，具有良好的隐蔽性，并能根据目标的距离自由调节发射的能量和威力。
2. 轨道炮的弹丸体型非常小，使轨道炮在发射过程中稳定性好，初速度高，射程远，具有极高的射击精度。
3. 由于是使用电力作为能源，轨道炮耗能极少，普通火炮每发射一次需要消耗10美元的能源，而轨道炮只需0.1美元。
4. 轨道炮由于发射后初期飞行速度极高，可用于摧毁低轨道卫星和接近的巡航导弹。
5. 轨道炮是对付坦克装甲的有效手段，只要使用重量50k、速度为3km/s的炮弹，就能轻易击穿25.4mm厚的装甲，而弹丸上残留的电磁也能让坦克的机能暂时瘫痪。

说了这么多电磁炮的基本知识后，各位是否觉得在ACG世界中对这个体型巨大且发射麻烦的重型武器没有一点印象？OK，就让我们一起看看ACG的世界里有哪些电磁炮出现的作品。由于现实中电磁炮拥有长度2m左右的巨大体型，叫普通枪战游戏的



■现实中的电磁炮。

主人公扛着这玩意到处奔跑杀敌难免有些不切实际，但游戏制作人很聪明地把电磁武器进行缩小处理后融入到游戏中。例如在《生化危机 4》和《寂静岭 起源》等游戏通关后出现的电磁枪，这种电磁枪和现实中的电磁炮不同，它发射出的“子弹”并不是弹丸，而是能贯穿敌人的电流。在《潜龙谍影》系列中（MGS）电磁兵器也同样登过场，2 代中福琼手持的由爱国者开发的电磁兵器可使接近自己的子弹完全偏离，并使手榴弹变成臭蛋（哑弹，无法爆炸）。

除了在枪战为主的游戏中出现外，电磁炮还以另一种形态出现，那就是各种动漫人物才能使用的超能力。比如在马上就要发售的 PSP 游戏《魔法禁书目录》中的御坂美琴就是一名能使用电磁超能力的少女。御坂美琴的能力和电磁炮的发射原理十分相似，她只要手握一枚硬币，就能利用超能力将强大的超电磁波发射出去攻击敌人（可以理解为御坂美琴的手为电磁炮中的导轨，而硬币则是负责流通电源的弹丸）。而拥有这项特殊能力的御坂美琴虽然贵为豪门子女，并就读于贵族女校，但没有一丝大小姐风范。反而经常利用超能力惹出不少祸事，可谓是一个真正的“人间凶器”。


■御坂美琴发动电磁波。

第三章 人体改造方面的科学技术

当人类成功占领陆地，成为地球的主人后，无穷的欲望使人类想要前往更多未知的地方探索。一望无际的蓝天、不知埋藏了多少宝藏的大地、波涛汹涌的大海，甚至是没有空气的外太空都是科学家想探索的目标。可人类的身体构造无法适应火山、冰川、外太空这样的恶劣环境。于是科学家们通过研究，制造出航天飞机、宇航服、破冰船等多种工具，达到让人类能在恶劣环境中生存的目的。

虽然目前能够依靠各种交通工具和防护装备到达一些未知领域，但人类深知仅靠这些是无法应付各种突发事故的。而“人体强化”的研究自然也就被科学家搬上台面。其中美国算是最先涉足该领域的国家，美军在很早就针对人体强化方面下了不少工夫。从 2000 年开始，美军开始着手“增强人体机能的外骨骼”（EHPA）项目的研究，想要研制一种机械骨骼，以此提高人类的身体机能。当使用者佩戴这种强化骨骼后将成为一名“超人”，拥有无穷的力量。种种研究都表明了人类想千方百计突破自身极限，前往未知的空间。竟然在现实中暂时无法达成这些目标，那么在天马行空的 ACG 世界里，制作人又将如何为我们展示未来的可能性？

人体强化

研究成果：《钢之炼金术师》中的机械铠；《战争机器 3》中的银背大猩猩；《MGS》中的忍者与雷电

人体的研究一直被全球科学家重视，了解人体构造不仅能使人类脱离疾病的困扰，还能制造出强化人体的机械。这些机械器材除了拥有让一般人的身体机能获得飞跃性提升外，还能帮助一些残疾人恢复健康。人类对机械骨骼方面的研究从 1960 年就开始，当时通用电气公司研制了一种名为“哈迪曼 1”的可佩戴单兵装备，它能按人的意志自由使用握拳、抓、伸等简单的动作，但只能替代人的一只手。美国名校麻省理工学院的教授也从 1978 年开始就从事外骨骼机器人项目的研究，只可惜由于技术和经济方面的限制至今还未研制成功。目前，在五角大楼“增强人体机能的外骨骼”计划中，军用外骨骼机器人研制方面进展十分缓慢，不过单个外骨骼机器人组件方面的研究还是有所进展。其中“伯克利下肢末端外骨骼”的开发项目以接近完成，这种骨骼由背包式外架、金属腿及相应动力设备组成，使用背包中的液压系统和箱式微型传感仪作为液压泵的能量来源。这种外骨骼机器人能保障士兵在斜坡上平稳行走，让士兵能够在压制一些处于高山的要塞时健步如飞。

虽然军事用的机械骨骼目前还没有什么太大作为，但一些帮助残疾人恢复的研究已经小有所成——日本筑波大学 Cybernics 实验室的科学家和工程师成功研制出世界上第一种商业外骨骼机器人“HAL”，它由一双机械化的假腿组成，能帮助残疾人以每小时 4 公里的速度行走。并毫不费力的完成爬楼梯、慢速奔跑等动作。HAL 机器腿的动作由使用者通过自动控制器来控制，不需要任何操纵台或外部控制设备。




◀▲现实中的骨骼强化装置。

强化铠甲在游戏中的表现有很多，比如《光环》和三上真司的新作《征服》等，游戏中强化铠甲更多的是作为装备上而非故事的主线，而在《钢之炼金术师》中，机械铠（强化铠甲）就是贯穿故事主线的一大特点。主角爱德华·艾尔利克在年幼的时候进行过禁忌的人体炼成，结果炼成失败，作为惩罚被炼金术的“真理之门”夺去左脚和弟弟阿尔冯斯的灵魂。为了夺回弟弟的灵魂，爱德把阿尔的灵魂固定在一幅盔甲中，同时他也失去了右手。失去身体后的爱德为了恢复身体，接受了机械铠的移植手术，并最终获得国家炼金术师的称号。作品中的机械铠和现实中的外骨骼机器人“HAL”十分相似，都是为帮助身体不便的人而设计，只是动画中的机械铠技术更加成熟，技师可以按照使用者的要求进行调整，甚至可以在机械铠上按照微型火炮、电锯等武器。


◀《钢炼》中的机械铠，技师可以非常方便的维护和改造。

人体改造最著名的应该就是《潜龙谍影》系列了，游戏中人体改造是“爱国者”组织为了使士兵战斗力获得几何式的提升而将人体多处组织以人工合成物（比如金属等）进行替换，通过电动促动机以及人工肌肉，利用压缩空气机的压缩空气为动力的技术。其中由多位角色接受过改造，最出名的应该就是 1 代中的忍者与 4 代中的雷电，二者都同样成了“爱国者”组织的基因实验对象并且接受了强化骨骼与肌肉的改造，前者在被斯内克击败后被“爱国者”回收并且成为第一个人造战士，而相比与忍者来说雷电是幸运的，虽然同样是进行了改造但毕竟也没有被夺去自我意识，并且成功逃脱了。在最新的 4 代中“美女与野兽”战队中的几位美女战士也是进行了改造，只不过更多的是依靠外骨骼的模式，而身体并没有如前两者般。

除了《潜龙谍影》系列外人体强化多数还是以强化铠甲的方式在游戏中登场，大多数都是以装备的形式出现在一些 RPG 游戏中，我们无法看到装备后的使用效果。不过在即将发售的《战争机器 3》中登场的新武器就有一个“银背大猩猩”。银背大猩猩的制作理念和美国正在开发的军事用骨骼机器人十分相似，它有自己行动的能源，使用者只要进入里面就能自由操控。银背大猩猩是一种将人体包裹在内的重型装甲，由于该铠甲有厚重的装甲护体，装备后使用者可以肆意的横冲直撞，冲锋杀敌。必要时它还可以变形为一个固定的炮台，从内部展开的装备把使用者全身完全包裹，变成一个最好的掩体。


▶《MGS4》中被改造后的雷电。

机械生命体

研究成果：《潜龙谍影》中的月光；《变形金刚》

相关记录记载，早在亚历山大大帝统治时期，古希腊就有人使用禁术进行人体研究，但人类终究不是造物主，数千年来的各种研究最终都以失败告终。虽然以现有的科学技术想要创造新的生命还是一大难题，不过在另一个相近的领域——机器人研究中人类却取得了不少成果。机器人(Robot)这词是在1920年发售的科幻小说《罗萨姆的机器人万能公司》中，根据Robota(捷克文，原意为"劳役、苦工")和Robotnik(波兰文，原意为"工人")两个词组合而成，在现实生活中机器人是一种可编程和多功能的，用来搬运材料、零件、工具的操作机，它可以根据预先编排的程序工作，协助或取代人类进行一些危险的工作。

由于机器人最早出现在科幻小说中，在现实中人们才会对机器人充满了幻想，也许正是由于机器人定义的模糊，才给了人们充分的想象和创造空间。世界上第一台工业机器人诞生于1959年的德国，不过那时候的科学技术还不发达，生产出来的机器人只能做一些简单的动作。直到1984年，由英格伯格制造的机器人Helpmate的出现才打破了机器人制作成本过高、功能单一的尴尬局面，这种Helpmate机器人能在医院里为病人送饭、送药、甚至可以帮助人们收取邮件包裹。如今，随着现代科学技术的高速发展，无人飞机、工业机器人、机械玩具等各式各样的机器人也渐渐进入我们的视野中，不过这些物品大多都价格昂贵，像我们这种普通的老百姓很难有机会接触到它们。不过在ACG世界中可不一样，你只要花少量的资金，就可以在电影或游戏中看到未来世界中的机器人，下面就让我们来看看，ACG的世界中都有哪些和机器人有关的科技吧。



▲索尼公司制造的AIBO机器人，相信看过电影《长江七号》的读者对此不会感到陌生。

在游戏中机器人一般都以敌人的形式出现，比如《潜龙谍影》中的月光，"月光"分为两足型与超小型，前者拥有超高的机动性，适应在各种狭窄地形下进行作战，并且因为植入了人工生命体部件，使其在长时间不动的情况下可以自行进入冬眠状态。后者则是拥有三只手的小型机械，其样子与动作与甲壳虫类似，适应在室内进行作战，在人群聚集处还可以3个机体叠加在一起以风衣为掩护伪装成人类，平时都是以两足型"月光"为母体，在必要时会自行启动。上述两者共同的特点就是在机体部件里都使用了人工生命体，并且相对普通机械有一点自主意识，无需人为操作。



■游戏中的"月光"。

其实最为著名的机械生命体是变形金刚，相信很多70年代和80年代出生的读者对这个系列都非常熟悉。这个由美国Hasbro制作的动画在播出后就以惊人的速度在全球范围内风靡起来，而近年来真人电影版的上映又使这部经典作品再度风靡。作品讲述了数千万年前宇宙中的智慧生命五面怪在宇宙中建造了一个星球——赛伯坦，并在这颗星球上制造了能自我思考的机械生命体——变形金刚。变形金刚的机械化只是其外表，而其是纯粹的生命体，而非单纯的机器人，他们有自我意识，能自主行动，他们有自己的价值观，也会像人类一般嬉笑怒骂，为了自由而奋起反抗，可以说变形金刚就是披着金属外衣的人，但可惜的是虽然变形金刚很出名，但他们并不是由人类创造的，他们是外星生命，当然谁也不能保证未来人类不会发明出像变形金刚这样的机械化生命体。



人工生命体

研究成果：《生化危机》中感染病毒变异的各种生物



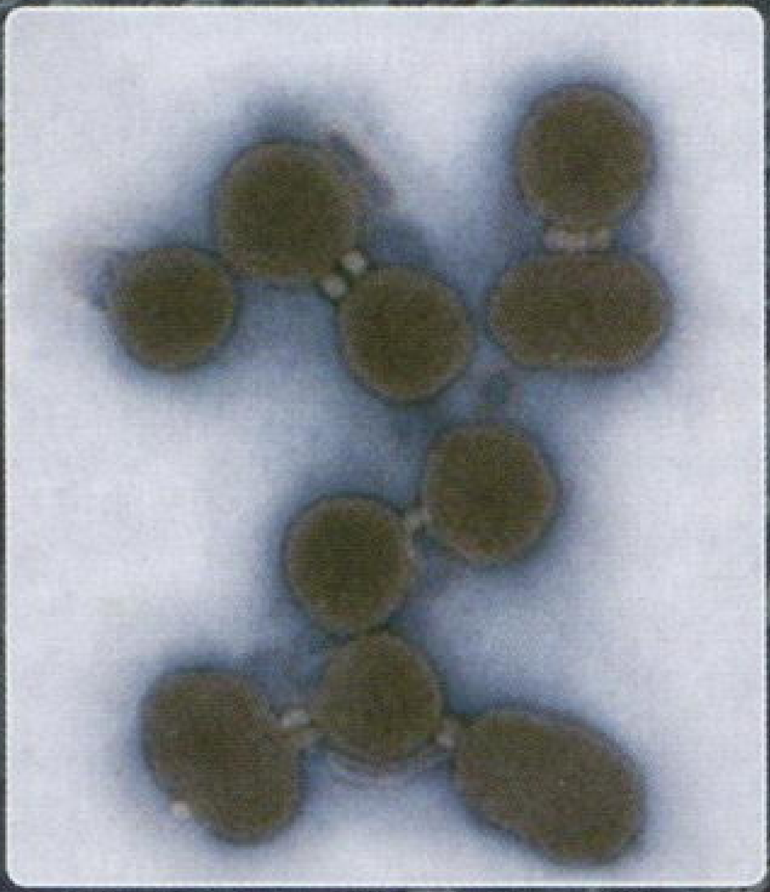
从古时候，各种宗教组织就用各种形式不一的传说来解释人类的诞生，"盘古开天辟地"、"亚当和夏娃"等故事相信各位早已烂熟于心。可神话故事始终是由先人编造，关于人类的历史一直是个让科学家头疼的难题，关于人类是如何诞生更是众说纷纭。直到查尔斯·达尔文在《物种起源》一书中提到人类是由原始时代的大猩猩进化而来，学术界的说法才达成一致。

各种关于人类起源的传说已告诉我们，人类早想突破大自然的束缚，利用自己的力量创造比现在的人类身体更健壮，寿命更长的"新人类"。美国基因遗传学顶尖科学家克莱格·凡特在1999年就对此展开各项研究，历时10多年，耗资超过4000万美元后凡特带领的小组终于创造出世界首例人造生命体——一个完全由人造基因控制的单细胞细菌。虽然这项研究成果在旁人看来只不过是一个单细胞，但对于人类的基因遗传学却是一个全新的突破。

人造生命毕竟在道德和宗教上属于禁忌，不是谁都敢轻易触碰的，所以大部分作品中都是以一些间接的方式来描述——病毒。比如著名的《生化危机》中各种怪物，其中最出名的莫过于了舔食者，虽然是以现有物种(绝大多数是人类)来进行改造，但改造基因序列其实已经算是人为影响了进化。游戏中的舔食者实际上是T病毒演化中的突变体，在T病毒感染的第二阶段，如果宿主得到了足够的营养，那么皮肤坏死脱落的情况虽然会继续发生，但是肌肉组织却会迅速的成长起来，同时，由于逐渐失去了人类作为"手"这个工具的功能和目的，前肢变异为爪，也更方便它们在天花板、墙壁等地方的移动和猎食。不知道什么原因，舔食者的视觉神经完全退化，但是相对应的，触觉和听觉神经却远远超越野生动物，因此游戏中的舔食者听到声音，本来爬行状态它们就会马上立起身体，确认声音的方向，一旦确定，它们会毫不犹豫的扑上去。由于舔食者保留了大脑的关键部位，所以仍然有痛觉，而不是像前期(T病毒感染时期)僵尸被攻击时仍然义无反顾的向前冲。

人造生命在游戏中的表现除了现代也有古代，比如预定于明年发售的《骑士契约》，游戏中的怪物全是由浮士德通过炼金术创造出来的。人类希望成为神，拥有造物主的能力这个欲望千百年来未曾改变，但带头来终究是一个梦而已。

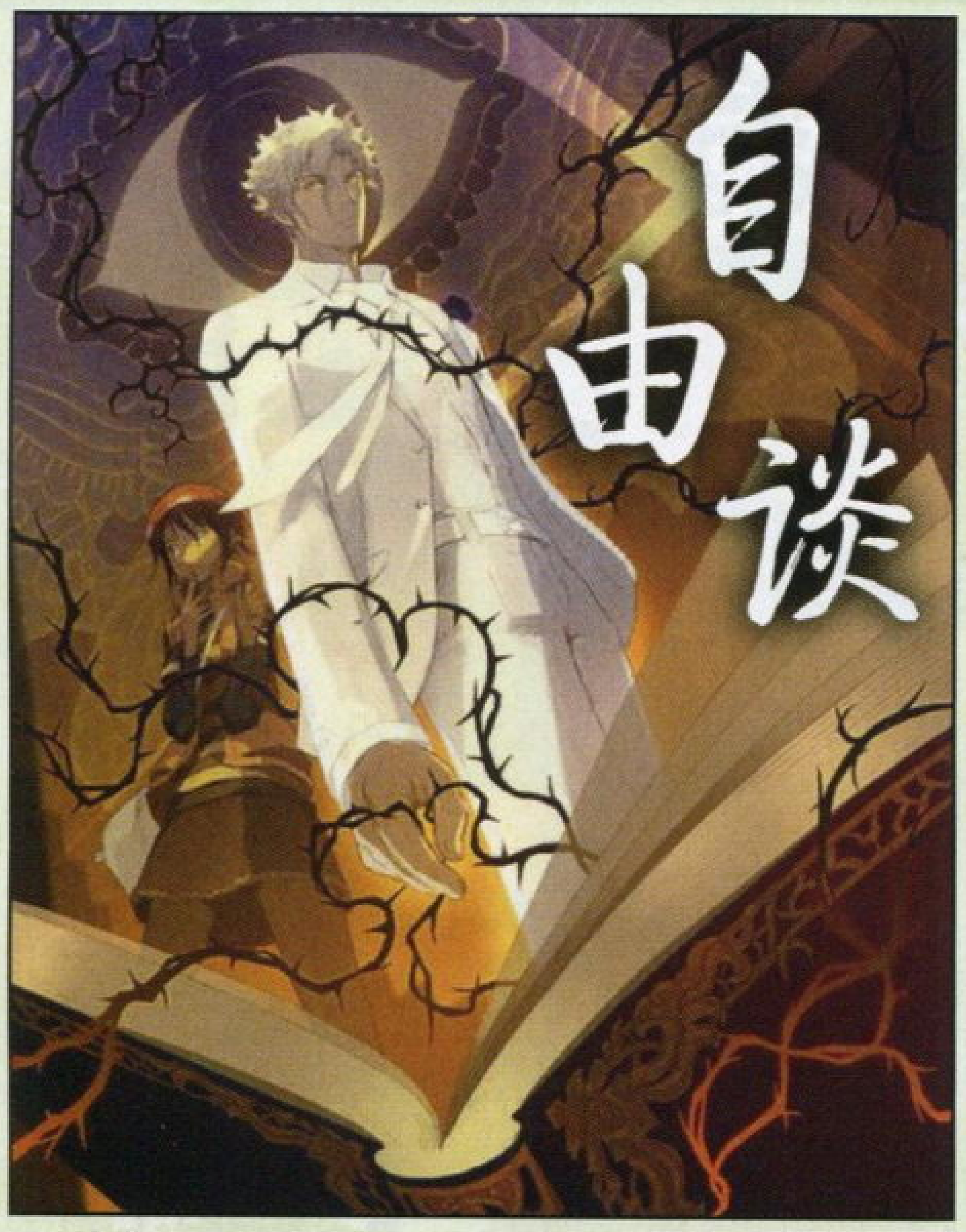
另外这里要向诸位推荐一部电影，今年刚上映的《人兽杂交》(听名字就相当重口啊)，这部由奥斯卡影帝亚德里安·布罗迪主演的电影就是讲述人造生命这个禁忌的话题，有兴趣的同学不妨找来一看。



▲《、名为"人造儿"的人造细菌内核。

后记

虽然洋洋洒洒写了这么多，但本文只是稍微涉及到一些比较有代表性和认知度的科技，游戏中的各类科技远远不止文中提到的这些。在这个游戏技术和制作理念日新月异，各种"大作""神作"横行的年代。玩家的口味也被厂商宠的越来越刁钻，已在游戏中出现道具和设定显然无法满足当今的用户群，不过我们也能在游戏中发现不少制作人力图创新的痕迹，就让我们看看在今后的游戏中各大厂商会为我们展现出什么样的新奇世界吧。



赏析《诡计×逻辑》

以前看侦探小说，每一次都会被作者的奇思妙想所折服，为那些精妙的设计和推理啧啧称奇。只是，那时只能跟着别人的步伐和节奏一步步深入案件。晚上睡觉前躺在床上总会想像如果自己能做一下名侦探，就可以通过自己的推理找出罪犯。而现在，通过游戏的互动性我们可以得偿所愿。

游戏

新近推出的《诡计 × 逻辑》是一款本格派的推理解谜游戏，通过与案件的“正面交锋”推理出真相。游戏里的每一个案件都是用小说的形式来展现(小说以竖版形式排列，对国内玩家来说上手可能会不太习惯)，里面提供了详尽的案情和必要的线索。而不愿意看那么多文字的玩家可以选择用听的——游戏内收录了各个案件的“小说听力版”，语速适中，绝对是日语听力练习的好材料……言归正传，了解案情后就可以引出各种“疑问”，再得出“答案”，最后便可完成推理。与大名鼎鼎的《逆转裁判》相比，《诡计 × 逻辑》更注重推理本身，注重“真刀真枪”地与案件“决斗”。 而《逆转裁判》的着重点往往是最后精彩的法庭辩论，更倾向于整个故事剧情的叙述以及各种各样人物的刻画描写。《诡计 × 逻辑》本身没有难搞的操作、复杂的系统，你要做的是开动你的小脑筋，去解开案件本身。是的，你需要做的仅仅是思考。

玩游戏的人肯定都希望凭借着自己的推理来破案，但有很多人会担心自己不够聪明，要是解不开那些案件这游戏不就完全没玩头了吗？而且还会导致心理憋得慌，影响一整天的心情。那么，如何成为一个出色的侦探就变得很重要了(虽说游戏里主人公是位天才检察官)。首先，我们必需要有极强逻辑推理能力……

开个玩笑，我们只是玩玩游戏而已，不用理会这些。即使我们的小脑袋不够聪明，逻辑能力不强也没关系，我们可以充分发挥一下自己的想象力来帮助推理判案。爱因斯坦曾经说过，想象力比知识更重要。但万一连想象力都不足……仍然不用担心，游戏里会不断出现小提示来引导你进入正确的思考轨道，从而最终得出正确的结果。只不过，推理之路总是伴随着各种各样的挫折，而这些小错误会降低对此案件的最终评分。在你“华丽”地解开了案件之后发现最终评价上贴着个“B”啊“C”啊什么的，实在是太讨厌了！怎么办呢？游戏里还有一个好功能，就是可以“清空”你已经完成的案件推理，使它恢复到初始状态。反正你已经什么都知道了，再来一遍就可以获得“S”的高评价，安慰一下自己的心灵。就像这样，很简单、很华丽。没人会知道，你是一个完美的作案者。

名家

对于一款推理解谜游戏来说，案件的质量优劣直接决定着它的成败。同样，能否牢牢吸引住爱好者们，案件的水准举足轻重。新作《诡计对逻辑》特别邀请到绫辻行人、有栖川有栖、我孙子武丸、竹本健治、麻耶雄嵩、大山诚一郎、黑田研二等在内七名人气推理小说家来负责设计犯案手法陷阱、编剧与故事撰写，谜题阵容可谓有史以来之最。包括盗窃案、密室杀人案、分尸案等各种谜案，适合于不同口味的玩家。可以看出，注重案件质量、讲究谜题深度与趣味性，游戏制作公司Chunsoft算是下了心血。另一方面，聘请名家也为游戏的宣传造势做出了积极的贡献。

快感

数不尽的不可思议、不断的意外与惊奇震撼人心，永远不会让你简简单单地就猜出结果来。无尽的未知总能保持你的好奇心，让你翘首以盼。就我个人而言，这种推理解谜类游戏带给我最大的快感便是真相浮出水面的那一刹那，犹如屁股被蜜蜂狠狠叮了一口的那种心惊。谜团解开了！可能你是完全依靠你自己的思考解开的谜题，那样的话你便可以洋洋自得，翘起二郎腿充分享受一下名侦探的成就感。或者，直到最后你都没能想明白，你依靠着游戏的提示渐渐揭开了真相。那时，你可能会对着你的小PP微微皱眉(或猛拍大腿)，一边感慨着原来如此，为啥我就没想到呢？一边暗暗不平：不错、不错，不过下一篇我一定能解开。无论哪种情况，真相出现时的那种快感是无与伦比的。对喜爱推理解谜的朋友们来说，绝对是至高无上的享受。

无奈

讲完了让人喜欢的部分再来讲一下让人无奈的部分。相信大家早就心中有数了。没错，这游戏有一个“很严重的缺点”。对于我们国内玩家来说，这个“缺点”是致命的、是可以将潜在玩家们直接“秒杀”的——它没有中文版。为了看懂游戏而去学日语是一项大工程，每个人的情况不同，无法强求。那么剩下的比较可行的途径便是等待民间汉化版，只是这又是一个需要耐心的选择(如果能拍成动画的话就更好了……)。《逆转裁判》之所以能传播到家家户户，汉化版功不可没。翻越语言的隔阂，希望能有更多的人玩到这款诚意之作。

《诡计 × 逻辑》发售也快有一个月了，相信不少玩家已经全部破解了其中的案件。9月16日，《诡计 × 逻辑》第二季也将在日本发售。两季总共十篇谜案，新的挑战在等着我们！就如之前所言，数不尽的不可思议、不断的意外与惊奇震撼人心，只要案件包含着这些引人入胜的要素，推理解谜爱好者们就永远不会厌倦。



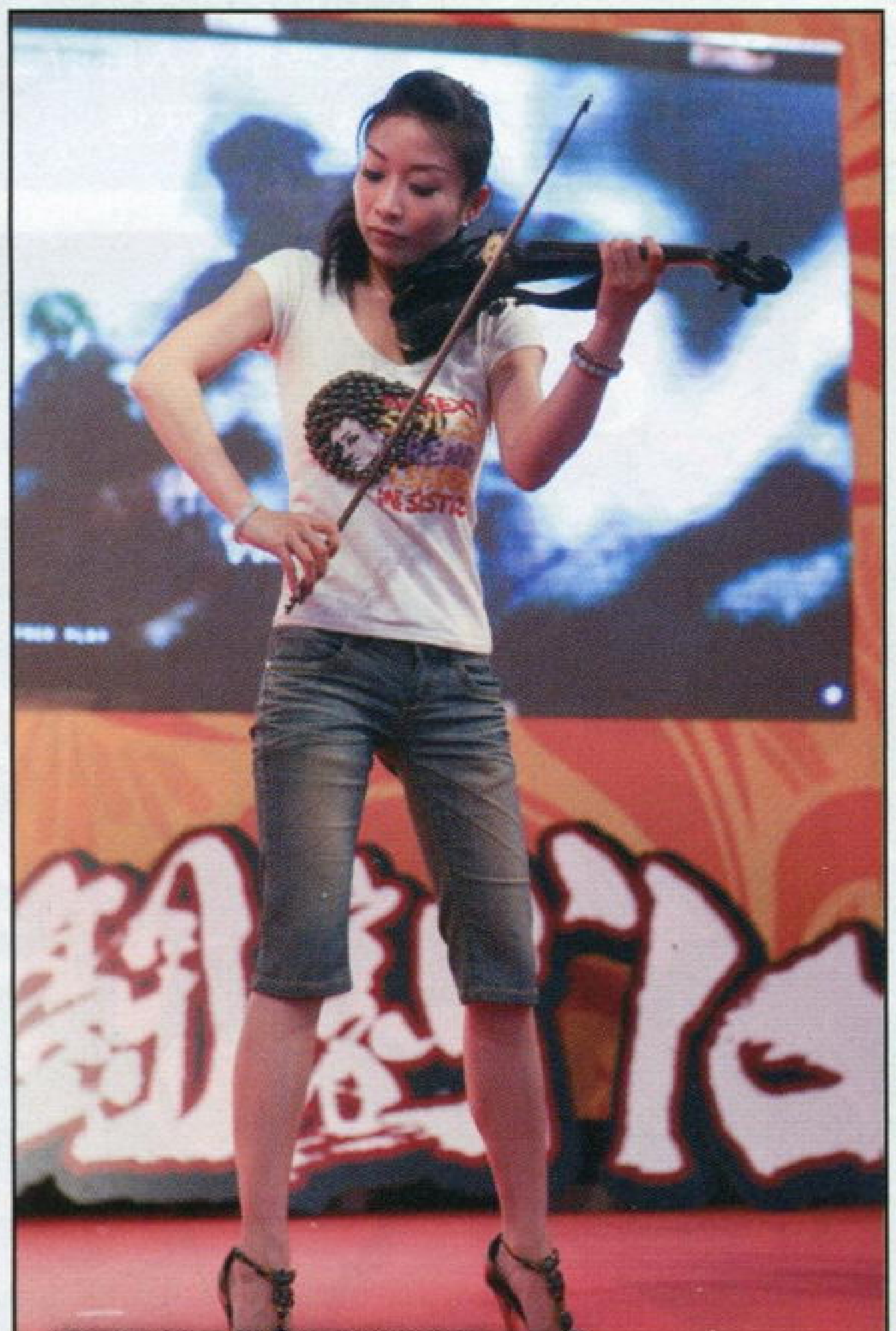
“斗剧10”上海国际动漫游戏展特别赛纪实

■斗剧10中国大陆地区代表选拔赛海报



斗剧10上海国际动漫游戏展特别活动光彩夺目，风靡全场。

七月八日由文化部主办的上海国际动漫游戏展也向“斗剧10”中国赛发出了邀请。经过充分的准备，好戏连连使现场气氛热烈，表演精彩纷呈。为了渲染舞台效果，增加街机在其他游戏领域的影响力，主持人BBC与美女解说苹果小熙联袂合作，他们两的搭配将现场气氛推至了顶点。一上场，名嘴BBC便号称自己制霸一方的《街霸IV》地头蛇，当苹果小熙要求BBC现场露两手的时候，他当场就怂了。而苹果小熙更是COS街霸的人气女校服角色樱花，还现学现卖了一段她自己都不知道什么意思的“洋泾浜”的日语在舞台上卖弄，惹的全场观众哈哈大笑。



■演奏电子小提琴的美女非常ENJOY

首先开始的是展会特别活动的预赛，4支代表队分别是外滩18号队、毒人队、群众联合和现场代表队。比赛一开始便打的星火四溅，台下观众也是连连叫好。由于此次展会特别活动，邀请了日本街霸4最强战斗力的2D格斗之神MAGO，和斗剧07拳皇98的世界总冠军小孩曾卓君莅临现场。因此，在2位高手面前表演，不可避免地也为4队参赛队的成员制造了不小的压力。

在现场主持人的安排下，比赛先由“外滩18号”队对阵“毒人”队。外滩18号队是由3位上海老牌街霸高手组成的，分别是：如月(EL)、格斗王子(SAGAT)和牧师(BLANKA)。而“毒人”队则是参加过前一次上海预选的绝恋冰冰(KEN)和毒人(VIPER)，安安(RYU)。牧师因为有两位上海最强的队友。发挥起来心里更有底一些。在比赛中他以一敌三击败了“毒人”队。另一组对决 “群众联合”和现场观众组成的“现场组织”队之间进行。“现场组织”中坚周荣亮在先锋生化宝贝(BALROG)败阵的情况下，独挑大梁，同样一挑三的方式击败了群众的3人。

紧张的预赛告一段落，接下来表演是电子小提琴与吉他手的演奏，小编这一次算是大饱耳福了。本以为游戏里的音乐都是电脑合成的，没想到真人演奏出来的效果比游戏中更加动听。



■著名COSER地狱蝴蝶丸目露凶光演绎JURI

音乐听完了，大家也都放松过了。接下来的项目是更加刺激的展会特别活动的决赛。在决赛中，“现场组织”队的先锋烂打王(CHUN LI)凭借完美的对策，顺利击败了“外滩18号”先锋牧师。不过，“外滩18号”中坚如月毕竟是上海成名已久的老玩家。虽然本队先锋失利，他还是沉着得很，上场之后连挑 两人，并最终惜败在周荣亮手中。而周荣亮面对格斗王子的SAGAT。毫无惧色，沉着迎战。可惜终因经验不如对方，还是遗憾地与冠军失之交臂。而“外滩18号”队就获得了当天的冠军以及参加7月25日总决赛的资格。

终于轮到本次活动的压轴大戏——COSPLAY表演登场了。首先出场的就是COS界的人气女王地狱蝴蝶丸扮演的街霸4角色JURI。蝴蝶丸一上场便引起了一片惊叹，性感的穿着与妖媚的打扮充分演绎出了JURI的狂野与邪恶的气质。当主持人提问的时候，丸子似乎略有些怯场。不过只要她开始了COSPLAY表演，就立马找回的自信。接下来上场的是隆、肯、警察与春丽的COSPLAY表演。隆、肯、警察的COSPLAY在服装上可以说已经做到了忠于原作。春丽的COSPLAY人物细节方面把握的很好。而且本人无花果MM也是一位非常可爱的游戏玩家哦。



■可爱的春丽MM无花果和其他coser

最后，也是这次活动的重头戏——中日明星玩家对抗赛！特地从日本赶来的人称2D格斗之神的MAGO作客本次展会，同时又邀请了中国格斗游戏界的泰山北斗“小孩”。这两位站在中日格斗游戏之巅的人物在本次展会中进行了一场巅峰对决。这场比赛可以说吸引了全国玩家的眼球，引爆了他们全部的热情！就连在场很多专业媒体的编辑也忍不住向这两位明星玩家请教高招，可见他们的影响力之大。最终，主场作战的小孩不负祖国人民的众望，在全国人民的面前以2:1的成绩拿下了MAGO。



7月9日当日战绩：
KOFXI 一共与6名中国选手交战。成绩是11 ： 5。
街霸4 一共与15名中国选手交战，战绩是48胜3负。

■小孩与MAGO的中日巅峰对决

至此，"斗剧10"上海国际动漫游戏展特别活动圆满落幕。

MAGO作为最终BOSS参加完7.8的比赛以后，又来到结城游戏与中国的粉丝玩家们进行了切磋交流。

文 游天堂

小编记MAGO 7月9日趣事

1：国产日式炒饭战翻日本原版

中午时分，抵达结城游戏时正好午饭时间，几个人都是饥肠辘辘。于是大家决定去吃饭。

一行人来到味千拉面馆，入席就坐之后纷纷开始点菜。令人惊讶的是MAGO居然一个人点了两份，过了一会儿，饭菜终于送上来了，MAGO狼吞虎咽地吃了起来，三下五除二就把那份日式炒饭消灭干净了，看那架势，似乎是真的饿了。等等！还没完，MAGO还点了一份招牌拉面没吃完。但是这一次，狼吞虎咽的架势已然不再，拉面吃了一半就不吃了。事实证明，MAGO吃不下两份……吃完之后，我们问他味道如何，MAGO告诉我们：中国的日式炒饭比日本的原产货更好吃。



■味千拉面里的MAGO和小孩正在点单

2：谁说中国没有MASTER的！？

在9日结城游戏内的活动结束，现场玩家散去后，小编，MAGO，小孩和奕仙4人决定一逛七宝古镇。在路上，MAGO送给了我们3人各一张他自己的SF4卡。其中给我的是他的RUFUS卡。MAGO RUFUS，MASTER。4万多BP送给奕仙的是MAGO RYU， 1万多BP，给小孩的是MAGO的BISON。也有2万多BP。联想到几天之前，MAGO还说中国没有MASTER级别的选手，现在。有了吧。嘿嘿。

PS： BP是日本街霸4街机的胜率数值，越高代表等级和强度越大，会有评价，MASTER是最高级排第二的评语等级，GM排名第一。

3：格斗游戏，反应无用论？



■MAGO在练习

"MAGO，梅原他也快30了。像他这样的选手，年纪上去了反应会下降，可还是能保持很高的胜率并且时不时打些神技。这是为什么呢？"

"我觉得，反应并不是决定性的。因为其实大家的反应都差不多，20多岁和30多岁，差别其实不会那么大，年纪大了打得多了。经验和意识会多，比如梅原随时保持对空的意识。就象禁区，对方到那里他就自然而然升龙了。所以不全是反应，经验。不过，打得多了，经验多了。能做到的事情多了以后，想法也会变多，这样反而不能在一件事情上集中。"

"那你为什么还会输给梅原呢？"

"……哈哈，他和我打得太多了。大部分龙，比如FUDO，我是不会输的，其实对他的胜率非常高。梅原不一样，彼此太了解。而且，最近我打街霸4已经可以和他打到55。超级街霸4，飞龙VS龙的话，输一点点。"

"你对URYO的胜率是？"

"完胜。"

MAGO说他对大部分人都是完胜，能从他手里拿到超过30%胜率的人并不多，MOMOCHI的豪鬼能拿到40%，是最厉害的（梅原之外吧）。MAGO的BP的卡上的胜率有90%多。而且，日本各地死在MAGO手里的GM，不计其数。

4：MAGO这个ID的来历？

"高中的时候，我下巴（AGO）很突出嘛。别人就叫我AGO男。一来二去就传开了。结果去参加比赛，那个记录员搞错了。把A打成了MA。就变成了MAGO。然后广播也读'MAGO'，那我没办法只能应，接着就一直都叫MAGO了。"

……原来如此。

个人简介：

MAGO **水瓶座**

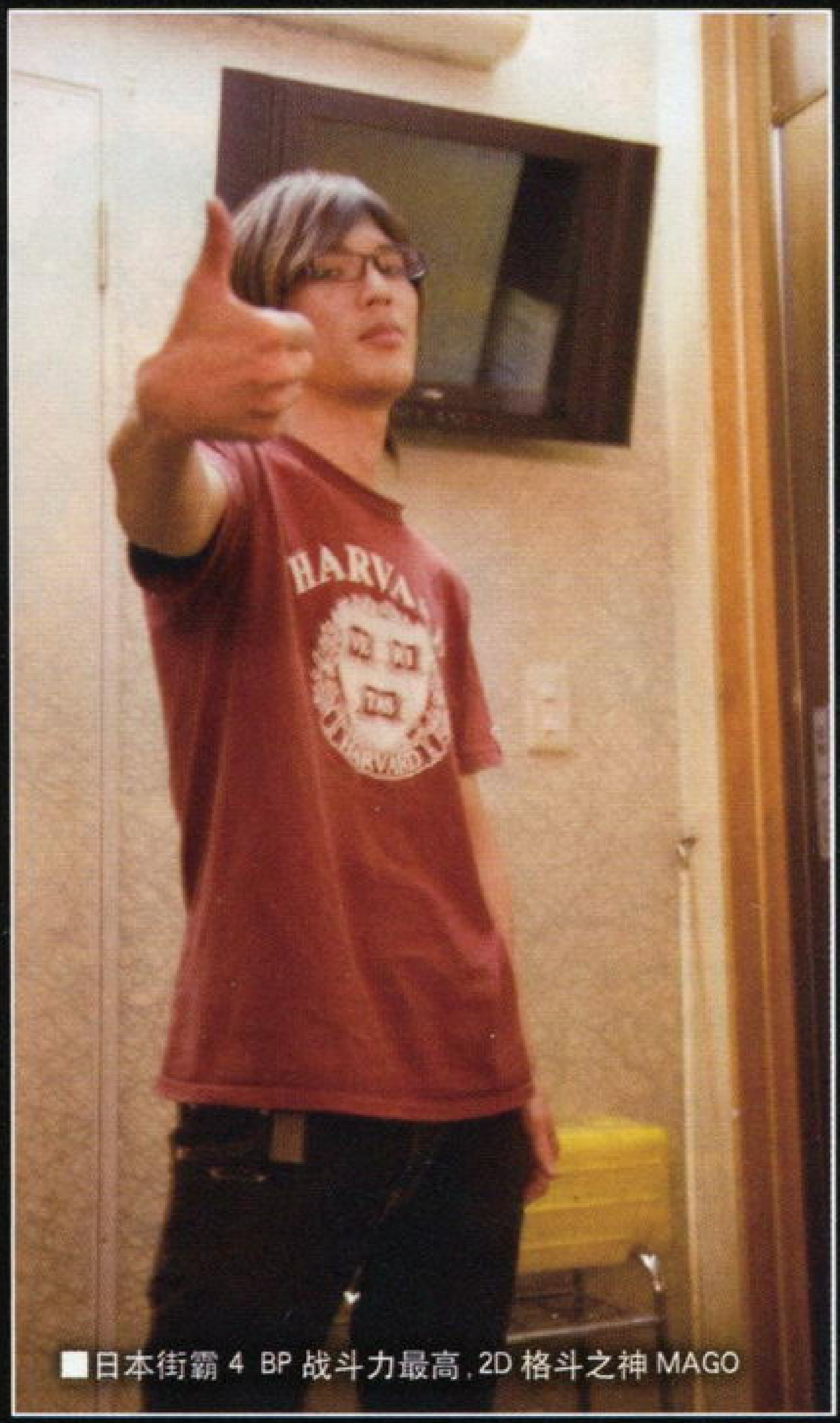
座右铭：2D神 **擅长角色：SAGAT**

GAMER'S VISION店员，自称2D神。听起来虽然有些狂妄自大，但是也有着相应的实力（也曾被人暗地里称作恐怖的男人）。曾经在 自己的BLOG里表达过对于街霸4的不安，以及发起过联名恳请CAPCOM开发街霸4续作等等很有领袖意味的行动。拥有很多FANSs，在他和许多玩家的努力下，促成了CAPCOM开发超级街霸4街机版。

另外，由于他长得很像某游戏中石田的儿子，因此也被称为"石田之子"。由于他实在太消瘦了，也有玩家开玩笑说他是在"帝爱"等强制劳动收容所劳动过，当然，本人一笑置之了。

主要的战绩：

斗剧04 CVS2 冠军
斗剧05 CAPCOM FIGHTING JAM 冠军
斗剧06 KOFXI 4强
斗剧09 街霸 44强
EVO2005 CVS2 亚军
DREAM FIGHTERS FESTIVAL 2007 北斗之拳 4强
GODS GARDEN 街霸4 冠军



■日本街霸4 BP战斗力最高，2D格斗之神MAGO

游戏文化 自由谈

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

当大家拿到本期杂志时，新学期应该已开始了。各位的假期创作计划是否如期完成了呢？什么，光顾着玩游戏、看动画以及和MM去海边吹风啦？好吧，暑假原本就应该这么过，暑期创作计划、暑假作业什么的，最讨厌了(笑)！不过别担心，我们的联合征稿第三轮已经拉开了帷幕，奖品设置详情见P101“一刀有话说(特别版) Vol.13”。想与各路新老画手们一较高下的朋友，尽管“放稿过来”吧！此外，需要提醒各位的是，每期我们信箱收到的画稿总量较大，挑选稿件的过程会比较漫长，因此无法在收到稿子后立即给予大家是否采用的确切答复，请耐心等待。若稿子发出30天后仍无回应则可自行处理。



广州・Sola

《苍翼默示录》中Noel与Rachel在FANS的同人创作中出镜率一向很高。这位画师对人物的特性把握非常娴熟，面部的画风甚至还有一点Tony的影子，上色时若更鲜明并突出层次感就很完美了。



唐山・苑芳

来自PC话题大作《古剑奇谭》的女主角之一襄玲，与原作人设中那个脸庞略带婴儿肥的可爱姑娘相比，上图这张同人作品似乎更着重展示她活泼开朗的一面。玩了该作的朋友，你心目中的她是这样的吗？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



武汉・稻草人

《潜龙谍影 崛起》游戏还没上市，同人稿件倒是先出来了。作品的质量还行，角色气质还原得都不错，而且若真的像作者期待的那样，斯内克能在《Rising》中客串登场，MGS饭们又该尖叫欢呼了。



上海・JONY

久违的JONY带着原创奇幻新作回来了！左图从人物造型设计到整体展现，全方位地展示了作者不俗的插画创作水平。此外，氛围的营造也是作品亮点之一。



北京・王浩然

一幅乍看与官方插画几乎无异的佳作！画中人是《胧村正》中充满悲情色彩的狐妖绀菊，即使做回普通狐狸她也不离不弃地追随阵九郎，痴情令人动容。



广州・威仔

在《FF XIII》中，干练的闪电姐姐很少显露出左图中这般扭捏与腼腆的表情，但同人作品如此处理，倒仿佛将其鲜为人知的可爱一面展现了出来了呢！

本期读者语录

湖州 张天蒙：为何一刀的人物头像看起来如此……感觉和其他小编太格格不入了，建议换一下统一风格。（一刀回复：哈哈，鉴于此前就有读者这么问，我们已经请负责目前这套小编形象创作的画师为我重新绘制了新的头像，你可以在本期“读编往来”的“一刀有话说”特别版块中看到。）

读编往来



读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.cn

插画：木仙&西达

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★PlayStation官方专页——“PS电玩大本营”于本期正式开张！不管你是索饭、软饭还是任饭，都应该有理由为它叫好，因为这是一个良好的开端，我们目前也在继续和其他厂商积极联系中，希望未来会有更多的专页出现在杂志之上。

★TGS 2010梦想之旅活动圆满结束，欲查询中奖名单的人请翻到最后一页。9月中旬，幸运读者就会跟编辑们一同奔赴TGS战场了，请各位期待我们接下来的报道。另外TGS归来，还有大量好礼相送，大家千万不要错过哦！

★随着纱迦、雷电等人的搬家，编辑部的生态悄然发生了变化。午睡党的成员明显变更，烧烤党大有复辟之势，回家做饭党的人数大幅增加。同时编辑部附近新开一家价格又贵、饭菜还难吃的馆子，不信邪的众编在体验过之后相继将其列入自己的黑名单，看来“编辑部旁无美食”这一定律至今无人打破。各位读者如果有意搞餐饮生意，不妨来信与编辑部联系，保证能大发。



★在经过N次明争暗斗、唇枪舌剑、刀光剑影、血雨腥风之后，编辑部今年奔赴TGS的编辑人选已经确定。几位幸运儿只来得及喘上一口气，就立刻被其他小编列出的长长的购物清单所淹没。特别是在“9月1日起邮寄进出境物品超50元将须纳税”的新规定出台之后，此次TGS之行更是成为不少编辑的最后希望。不过某资深美式游戏爱好者很淡定，因为所有妄图找他帮忙购物的人只要一开口，他就会很淡定地回应一句：“你说什么，我听不懂！”

本期流行游戏

What's In

《幻想传说 换装迷宫X》

九兵卫、脆薯条、洛克等

我要做剑士、我要做弓手，我要做魔法师，我要全职业Master！

——看到克雷斯、敏特、阿洁等人再次齐聚一堂而泪流满面的九兵卫。

《劳拉与光之守护者》

柰落、雷电、星夜等

与战友配合其乐无穷，陷害战友同样其乐无穷。

——沉迷于害人和被害无法自拔的柰落。

《异世纪传说R》

脆薯条、纱迦、九兵卫

创圣的大天使虽然强大，但是每次都没法带僚机出战，于是看见BOSS时只能自己上去硬磕，没有僚机自然也就无法使用“自残技”了。

——感觉到僚机炮灰战术重要性的纱迦。

《丧尸围城2 CASE 0》

纱迦、雷电、胜员师

要你命3000果然是居家旅行、杀人放火的必备良品。

——研究武器组合已经到痴迷地步的纱迦

杂志相关

@ 山西太原 陈其可：因为我这边报刊亭的老板不能按时进货，我无奈下今年选择了订购，不过订购虽然准时，但总比报刊亭晚上半个月左右。如此一来当我的信寄到编辑部之时，杂志的中奖名单都已经出来了，这对于订购的读者来说岂不是很不公平？

订购速度慢是惯例，除非邮局改革，不然无法避免。不过关于抽奖，并没有期数限制。假设你写了一封关于255期的来信，并不是说你只能参加255期的抽奖，我们抽奖是在当期寄到的所有信中进行抽取的。之所以做出这样的规定，除了你所说的订购问题之外，还因为各地发平信到编辑部的速度有快有慢，此外还有很多来信是不回答当期问题的。

@ Email 依旧北极虾：看UCG已经有几年时间了，它一直是我生活中重要的一部分，最近突然发现好几期杂志中介绍新番动画和电影的栏目好像取消了，我觉得有些遗憾，因为现在动画和电影太多了，所以我一般按照小编的推荐来看的。我希望的这个栏目能不定期的出现，帮助一下我们这种初级宅男。

根据各位读者的意见，影漫推荐的内容已经再度归来并与“多边共享”的版块整合，今后小编会第一时间将最精彩的作品介绍给大家。

@ Email 银河蓝枫：我在看最新一期UCG的新作发售表看到了X360出《秋之回忆》中文版的消息，是真的吗？希望给个准信，我可是MO真饭，不想随便浪费感情，谢谢，另外好久没看到中文风向标提示汉化游戏了，让我很苦恼。

既然在发售表里登出来了，那当然就是真的了，你可放心期待呀！虽说九兵卫和雷电负责的发售表（九兵卫&雷电：我靠，你撇得真干净啊）也会出现一些诸如写错公司之类的错误，不过凭空编出一个中文版游戏这样的错误是不会发生的。

本期读者语录 Email chunling：抱歉，我后知后觉了。直到今天，我才注意到UCG的LOGO上的字换了，狂汗。（纱迦回复：越显眼的地方，越容易出错。我们杂志的封面就出过3次错误，全是大家早已习以为常的地方，所以在校对时放松了警惕，于是就杯具了。）

Email 李君杰：未来裸眼 3D 电视游戏将会成为练胆与防小偷利器：例如用裸眼 3D 电视玩"《零》系列"，玩久了玩多了真看见鬼你就会说：太假了，老大，扮鬼请你专业点。"晚上睡前把"《零》系列"一播，小偷进门看见一定拔腿就跑。

我在脑内假想了一下这番场景，最终得出的结论是：不等小偷进门，我自己就已经挺尸电视前了……

其实个人认为这个科技进化的最大市场，恐怕不是晚上放鬼吓小偷，而是晚上……咳。

奈落同学不愧是从日本留学归来的，深得成年人娱乐之道。

Email 天霸猎人：我买 Wii 半年才发现 Wii 可以调到 16：9，算什么水平……

在游戏过程中偶然的一个小发现，也不失为是个坏事啊。

mail 蛋鸡里挑头骨：合刊总体印象还不错，个人认为这种特刊合刊要有统领感，做到让一个门外汉看完本期杂志后明白上半年都出了些什么游戏，业界动态等。

其实去年暑期特刊有个 2009 年上半年业界风云录的版块，里面对上半年业界大事进行了完整而系统的回顾。不过由于时间太近，很多新闻大家都记忆犹新，因此读起来缺乏新鲜感，所以在读者里获得的好评不高。根据读者的意见，这次暑期特刊就把它砍掉了。

Email アンバ赫：偶是 UCG 的一位粉丝～看到这次的专栏后，我就为我的判官长和暗夜精灵拍了照片（我的拍照机是很差……=_=||| 相机的像素也不是太好，真的很对不起……）偶是一年前同时购买他们的。

上期的模型特企居然炸出了真饭！请受众编一拜！





猛拍一砖

肇事者：奈落

Email be killed：ucg 第 256 期 第 129 页"战国 BASARA 热潮"下面的周边图文解释反了。

本期名场面

死亡电梯

雷电搬家之后，新住处为一栋旧楼房，某日他和洛克乘坐三个电梯中间的一个，电梯间里站满了人。上到 9 楼时电梯忽然下坠，那速度堪比垂直运行的云霄飞车，不同点在于：后者有心理准备，电梯坠落可是一亿分之一的几率，没人乘上去之前会想到这事儿。停下时是在 6 楼，也就是降了三层，过程雷电已经完全不记得了，只是停下后发现心还悬在嗓子眼。他不由得感悟：人这一辈子，一睁眼一闭眼的功夫都不到，就没了。事后发现，洛克坐电梯的时候喜欢用背连续靠电梯内的墙壁，原来他是罪魁祸首！

「中午睡觉什么的最讨厌了！」

搬家后纱迦中午没时间回家睡觉了，因此每到 12 点半的时候他都会给午睡党人发同样的短信。偶尔也会夹杂着诸如"睡觉姿势不对，起来重睡"、"下午照常上班，请继续睡觉"之类的消息。

超级秘技

纱迦在《异世纪传说 R》里首先用《创圣的大天使》中的阿克艾里昂，无奈这台机体过于难用，而且出战时无法设定僚机。某天纱迦因为气力槽不足活活被敌人磨掉半血，随后在最后的 BOSS 战中壮烈牺牲，遂无奈关机。当天下午他毅然决定要改满机体再去找 BOSS 硬磕，当他改到最后一格时被告知游戏中存在超级秘技，几乎不用刷点数即可改满全部机体。在脆薯条同学演示完毕后，编辑部游戏室中传来了"啊～～～～～～～～～～～～～～!!"的一声惨叫。

恶意剧透

一日众小编一起去楼下的快餐店吃午饭，席间纱迦得知洛克通宵看完《尸鬼》的小说和漫画后，便和洛克聊起这部作品，当两人聊到小说的结局时，因为通宵已经神志不清的洛克随口接了句："哦，没什么，除了 XX 外大家都死了。"话音未落，只见一旁只看动画的雷电、九兵卫等人对洛克怒目而视……

TGS 2010 梦想之旅 读者留言

由于出国有一定的门槛，所以报名参加梦想之旅的读者大部分都是 20 岁以上的老读者，他们都算得上是老玩家，对于游戏非常热情。在大家的 TGS 期待发言中，见得最多的就是"想看到 3DS"。今年任天堂应该还是不会出席 TGS，不过 3DS 肯定会遍及整个 TGS 会场，让我们共同期待吧！

广东汕头 麻伟冬：从学生时代知道了有 TGS 这么个业界展会，一直期待至今已有十个年头，希望能够通过本次活动与众小编一同赴日亲身体验游戏的盛会！行きましょう！

四川成都 陈柏君：希望在 TGS 上试玩到 3DS，看到 3DS 的改良型，拍摄到漂亮的 COSERS！

辽宁沈阳 吴天豪：只要是我喜欢的都想看。

广东广州 吴家宝：希望今年 TGS 有多点大作，特别是原创大作。

湖北襄樊 胡冰：去了再说！

广东吴川 林茂：世界级的游戏展之一，不去看看会后悔一生呀！

吉林通化 孙君砚：一直梦想着有一天能踏上去往 TGS 之旅的梦幻之路，不管是否能中奖，时间永远抹不掉我这条梦想之路。

江苏南京 周子晨：作为一个掌机制霸的资深玩家，十分期待亲自体验 3DS 的神奇。（虽然知道任天堂不直接参展，但我还是期待第三方的游戏试玩。）

广东佛山 次登加措：最大的期待莫过于索尼能在硬件方面有所动作，另外也希望 3DS 有后续报道。游戏方面最期待有《MHP3》的试玩版出来。

浙江嘉兴 张立庚：一直梦想着有机会去去日本，有机会去观摩 TGS，去感受现场的氛围，毕竟现场感在视频中是永远无法感受的。

新疆克拉玛依 侯皓曦：最期待《如龙》新作和《偶像大师 2》相关信息，也希望能和"《如龙》系列"制作人名越稔洋先生合影！

福建沙县 郑兴：从小便接触电子游戏，感觉很幸运。如今能以更专业的视角去看待曾经很神秘的游戏世界。希望自己能亲身感受游戏王国的游戏氛围，丰富自己的阅历，开拓自己的眼界。

近期最常出现的三种来信

1. 我因为☆★○●◇◆□■的原因，只能买一台游戏机，请小编们给点建议吧！

向编辑咨询应该购买哪款游戏机的来信在每个月数量庞大的读者来信中占据了不小的比重，但对小编们来说这却是个很难回答的问题。因为每个玩家所喜欢的游戏都不尽相同，在选购游戏机时当然也应从想玩的游戏所处的平台来考虑。其实很多读者写这种信时心里早已有了答案，只是还差迈出实际一步的决心和勇气。虽然小编能给予一些建议，但最终付款的仍是玩家自己，只要买了之后不会让自己感到后悔就好～

2. 我的 PSP 没办法开机了！ or 我的 NDS 运行不了游戏！求助啊啊啊啊啊！！

来信询问硬件问题的人不少，不过这部分来信中，很少会有详细说明自己硬件情况的，这样小编在回答问题时往往无从下手。这里需要提醒大家的是，询问硬件问题时请尽量详细说明你所使用的硬件情况（比如 NDS 的主机型号、烧录卡型号；PSP 的主板型号和使用的系统；Wii 所使用的刷机程序等），这样小编在回答问题时才能更有针对性的解答。

3. 今天我也来拍一砖！

"猛拍一砖"一直都是读者们热衷参与的栏目，这些砖头既反映出我们在交稿时仍有要加强的地方，也体现出读者们对杂志的重视程度，所以小编们对砖头都是又爱又恨呀……不过由于每期的砖头大多是拍在了同一个地方，所以这个拍砖人的美名就只能先到先得了 orz。

本期读者语录

Email 天籁之声：记得以前有个和我 ID 一样的栏目，介绍音乐制作人的，不知为何现在没了呢？（晴天回复：游戏著名音乐制作人其实并不多，有名的基本上全介绍了，所以就没什么必要再开了。当然有好歌的话我们还是会推荐的。）

Email luna：暑假发了一笔意外之财，于是决定购买一台Wii，原因之一是Wii平台上的《异度之刃》我非常想尝试，因为网上很多人都说这游戏非常好玩。可是我看256期“编辑视点”里小编对这游戏批评得很厉害，这让我犹豫了，我想知道这游戏到底好不好玩啊？

《异度之刃》的素质相当出众，我们的黄金眼也给出了26分的热血推荐评价。在“编辑视点”里也提到本作的表现可圈可点、有大作风范。“编辑视点”里提到那些缺点虽然存在，但是还没有到让人玩不下去的地步。本人也是“《异度》系列”的粉丝，所以我故意以一种戏谑的写法来提这些缺点，其实关于游戏素质你大可放心。

Email 油炒饭之一：现在的玩家群众基本都是由男性玩家组成，虽然因为观点的转变以及业内的发展，从80年代起也出现了很多的女性玩家，但如果仅仅只介绍“游戏姬”，不免容易落下“性别XX”的嫌疑，广大男性玩家的利益也是要考虑到的，毕竟同是玩家，应该不存在“重女轻男”的现象，便斗胆向劳苦功高的小编们建议不妨也开办与“游戏姬”相对应的男性玩家栏目。

你说的有道理。但是毕竟男性玩家的比例是很大的，而且很多男人都崇尚低调，并不愿意在其他人面前张扬。着重介绍“一点红”们也是情有可原的。另外，如果大量介绍男性玩家，栏目叫什么名字呢？嗯……游戏基？

黑龙江哈尔滨 许然：最近迷上了《忍龙2》这款游戏，对于我这个直肠子、不擅解谜的人来说，没有什么比单纯的杀戮更爽快的了，加上游戏血浆量足，难度也高。目前正卡在上忍第一关，感觉游戏的难度跳跃有些让人受不了，果然是忍者才能玩的游戏啊。看了看成就列表，太吓人了，想把《忍龙2》全成就至少要通13遍关，不知小编中有无人完成了此项壮举，估计超忍难度就能放倒纱迦了！

哈哈，《忍龙2》我早就全成就了。《忍龙2》就是个需要不断在死或生中循环的游戏，只要你坚持到最后就一定能成功。不过全成就并不需要通13遍关，用指定武器通关的武器大师成就，是有捷径可走的。方法是先只用飞行道具和忍法打到倒数第二关，之后保存，这样只需以全部武器打剩下两关就能获得对应的武器大师成就了。《忍龙2》后来还推出了任务模式的DLC，追加了250点成就，难度远比本篇要高。本人剩最后三个成就没拿，原因在于手感和打法已经被PS3版完全扭转了……

Email 曾妮：我非常喜欢这期的小特企，是个新栏目吗？不像原来那种大特企，太正统太专业，有时候为了看懂那些大特企，必须去做点功课。这些小特企很短小，而且比较贴近生活，风格也比较轻快，读起来非常轻松，还有些我们不知道的小八卦，真好真宅～我不是说大特企就不好，而是这次的小特企给了我比较特别的观感。

这次的小特企大爆发其实也可以算是“多边共享”的特大号了，要凑到这么多的好看小特企还是很费工夫的哦！大家要是有什么小特企创意，不妨多多来信给我们提一提呀！

你敢问，我敢答。

《你敢问，我敢答。》是“读编往来”新增设的一个小栏目，读者们可以通过Email或者平信向你感兴趣的小编提出问题，被选中的话将会在下一期的该栏目中由该小编亲自解答。与“读编往来”的互动不同，《你敢问，我敢答。》的问题并不局限于游戏这一领域，大家可以尽情发挥想象力问一些天马行空的问题，从国际政坛时事到编辑小时候喝什么牌子的奶粉都可以。当然，敏感话题是无法回答的，这其中的尺度即便小编们不说大家也应该很清楚……欢迎读者们本着娱乐精神尽可能地丢些搞笑问题过来，UCG的众位小编们在此恭候着您们的来信！

口味不同



去年“游风艺苑”和“游戏城寨”联合举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”通过冠名赞助的形式，再次与我们的栏目联手推出2010年度的系列评选活动。

和去年一样，我们这次仍然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的12幅稿件。奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值30元左右的各类精美ACG周边书籍。

具体到9月份，奖品设置如下：

优胜奖（1名）：漫影1000L 数位板（价值980元）

参与奖（8名）：精美ACG周边书籍（价值30元左右）



一刀有话说（特别版）Vol.13



此外，我们本次系列征稿活动为期半年，在活动接近尾声时，将会像去年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，不罗嗦了，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

本期读者语录 北京 陈旭然：我觉得上期关于动漫栏目的提问实在挺让人纠结的，开或不开的理由都很充足，这让我们如何抉择呢？我建议要不把掌机内容全砍算了！（纱迦回复：感谢你的杂志速死法。）

编辑话题：令人难忘的暑假

我从小就是个贪玩的孩子，偏偏父母又属于学习成绩高于一切的传统家长，所以暑假对我来说，与平时上学的区别仅限于上课地点的不同而已。惟一能称得上难忘的只是小学四年级的暑假，期末考试前老爸承诺，如果我能考出年级第一，他就从同事那里借一台红白机给我玩。当时我的哥哥姐姐家都有红白机了，我早已眼馋许久，但父母总以我不够听话为由拒绝我的购机请求。难得老爸突然开此洪恩，我自然是感动涕零，心无杂念奋起读书，如愿在暑假第一天捧起了红白机的手柄。那 2 个月，我几乎每天都沉浸在游戏之中，《超级马里奥》、《马戏团》、《爱的小屋》、《松鼠大战》、《魔界村》，现在看到这些游戏名还会不由得想起那段美好时光。当上游戏编辑后，我曾数次想要问一问老爸，他是否后悔过当初的承诺，但每次话到嘴边都无法吐出，或许是害怕听到不愿听到的答案吧……

初中时代的暑假离现在的我有半辈子那么遥远，不过还是记得很清楚。初三毕业的那个暑假很漫长，也没有烦人的假期作业，自己便放纵了一把。几乎每天十几个小时待在包机房，零花钱当然没几天就花完了，然后就是在旁边看别人玩，或是对不太会玩儿的小朋友进行“指导”。其实现在想想，我当时的角色应该属于“私人教练”，至少也是个“高级陪练”，每天还超时工作，应该有工资拿才对。就这么持续了一个多月，终于悲剧了，我突然觉得浑身酸疼，视力模糊，还发起了高烧……医生说我是疲劳过度造成的，这个暑假这么难忘，也正是因为这个原因。总之事事都要有节制就对了。

上了高中之后，说是两个月的快乐暑假，其实撇去用来补课的时间，一般假期都不会超过 20 天。这短短的 20 天之所以没法用来上课，也是因为这刚好是一年中最热的时候。午后待家人上班的脚步声远去，便立刻鲤鱼打挺地兴奋起来，看看电视、翻翻漫画，或者干脆躺在地板上抱着 GBA 滚来滚去。有时为了找同学借卡带，也会不惜顶着烈日踩着单车从城南骑到城北，半路上还能从顺带从书店租一两本漫画回来，回想起这种可以自由支配生活的感觉，直到现在都能涌上一股莫名的幸福感。人在慢慢长大，肩膀上有形或无形的责任和枷锁会越来越多，不知不觉中，当年踩下的那些歪歪斜斜的脚印，已经离我们太远了……

说起暑假，相信那是许多人在学生时代一年中最向往的时候，长达两个月的假期可以让自己在家里做自己喜欢的事情，打打游戏、看看电视、约几个朋友一起出去疯玩一天都是不错的选择。不过这也仅仅是“好学生”的特权，记得初二暑假由于期末考试分数惨不忍睹。一放假就被父母没收了全部装备（GBA 和 PS）并“软禁”在家，那段时间我和父母开始长达两个月的“捉迷藏”——找到藏 GBA（不得不佩服妈妈，把 GBA 藏在 VCD 机里面……）的地方后，晚上等父母睡觉了把 GBA 拿出来，用手电筒照着屏幕玩一晚上，在父母起来前再放回去。虽然在暑假期间没有被父母发现，但因为游戏环境过差最后导致自己轻度近视，在这里还是提醒各位读者要引以为戒，玩游戏时要注意自己的身体。

如今的夏天，如果在室内不开空调简直没法活了，至于在室外行走那更是不用提了。可是回想当年，我们的高温耐性比今天可高出太多了。记得高二暑假的某一天，一大早电视里就播放着“今天最高气温 40 度”的夸张新闻，但为了换一盘全新的 MD 游戏，我毅然骑上单车直奔 7 公里外的游戏店。成功换到一盘《元朝秘史》之后回到家里，我顾不上擦汗就打开 MD，结果发现卡带的电池记忆无效。于是二话不说，再次骑上单车来回飞奔 14 公里，终于换到一盘没有问题的卡带，接下来的这个暑假在我愉快的世界征服之旅中度过了。如果换成现在，估计我在回家的路上就已经中暑倒地了吧？

我竟然想不起以前的暑假都做了些什么，所以大多都应该是些无聊的不值一提的事情。记忆中那些漫长的假期只有在快结束的时候才会觉得短，而平时感到无聊的时候居多，每天大喊着“好无聊啊”，却仍旧屁颠屁颠地到处闲跑着玩，也有憋在家里打游戏连续数天不出门的情况，不过那是在有了空调的年代……要说最难忘的，当属高三毕业的那个暑假，6 月初高考完，要去的学校竟然是 10 月才开学，长达 4 个月的宅生活不知通关了多少游戏……

说到暑假，我的记忆又穿越回到了高中时代。记得当时放暑假闷在家里无所事事，街机厅玩也好、网吧玩也好、和朋友玩也好，总觉得还缺点什么。正当不知道该如何充实自己的暑假时，外公外婆却让我感受了一回“田园生活”。对于从小在城市中长大的我来说，当时根本不知道小小菜地之中的奇妙乐趣，挖萝卜、钓鱼、种菜、抓泥鳅等等，偶尔体验一下田园生活也不失为一种乐趣，至少在各种自然环境前总觉得心里能够平静下来。遥望由钢筋水泥所构成的大都市，仿佛有种远离喧嚣的恬静感。

最难忘的暑假应该是小学 5 年级吧，那个暑假本来是属于 SFC 上《幽游白书特别篇》的。但是无意中在家门口的一条小巷里看见一个同年级的转校生，无比漂亮的女孩。从此也不玩游戏了，每天无数次拿着 GB 一边玩，一边经过那条小巷，期待偶遇。100 次能有半次偶遇吧，即便那样也很幸福了。省略过程，最后砸了存钱罐和她去看了《玩具总动员》。回家被我妈打个半死，一边打我，我一边还在傻笑，现在想想那才是“痛并快乐着”。

认错人啦



奈落的东瀛见闻

胆小的日本人？

这个话题有些大，再加上个人的见解见仁见智，在这里我只想说说自己的浅显见解。

比如工作中，你有一个问题去问日本人，日本人要不是特别确切地知道答案，或者是明确在自己责任范围之内的话，他们是绝对不会给你答案的，总会带着你去找更上一层必须担负这个问题责任的人。简单说就是怕担责任，怕自己弄错了。中国人则大大不同，基本上无伤大雅的事差不多就完了——所谓的“大雅”一般也就是面子工程或者涉及经济利益的东西，变通的智力之高让外国人惊悚。可能是因为我们的社会本身看不见的阻拦就太多，想要流动，只能变通。

日本人很胆小，中国人是该胆小的时候全变成哑巴，该胆大的时候堪比亡命徒。就比如领导胡说八道的时候和有便宜可占的时候。我想这其实是了不起的素质，是在最复杂社会中生存的本能。日本人的胆小就有些可怜了，这里说的胆小包括：怕犯错、怕得罪人、怕自己不合群等等。其中最最害怕的是“自己和别人不一样”，比如在过马路的时候，我们常常听去过日本的人回来后说日本人多么遵守交通规则云云，但如果你待的时间长了就会发现，他们真正怕的是“别人都遵守，就我一个人闯”的孤立感。如果有很多人闯了红灯，那么其他人也敢大步走开，这是我亲眼所见。说白了就是怕自己和别人不一样，遭人白眼。同理，只要“和别人一样”，做什么也无所谓。集团的价值观和行动必须遵守。话虽如此，我见过的日本人还是比较亲切善良的。

这期基本上应该是东瀛见闻的最后一期，奈落要退位让新小编在这里展示自己了，谢谢各位这些日子的支持！同时也希望大家继续支持和鼓励后面的新小编。

本期读者语录 河北 刘亦之：暑期特刊的封面封底还真是风格迥异，我一哥们因为受不了如此大的反差，愤而买了两本！（纱迦回复：这个……还真是搞不懂他在想什么啊！不过有一点可以肯定的是，他一定是我们的铁杆支持者。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！



1名

本期大奖

超技 Wii 运动套装

2名 一等奖



MVP 北通无线球王 2
（无线六轴震动版）

二等奖 3名



黑角运动时尚包

8A 互动信箱礼品名单

大奖 超技 Wii 运动套装

南京 周子晨

一等奖 莱仕达 PS3 无线振动手柄

北京 陈路　武汉 何其

二等奖 黑角运动时尚包

抚顺 李宝俊　大连 胡之俊
天津 钱亮

三等奖 超技 PSP 23 合 1 超值套装

湖州 宋国威　上海 郑明园
南京 王天平　厦门 高牧
深圳 刘子翼

5名 三等奖



超技 PSP 23 合 1 超值套装

本期问题

友情提示："读编往来"新增"你敢问，我敢答。"版块

1. 请说说你对 TGS 那期杂志的期待与要求，我们好照办。越具体越好！
2. 请评价一下现在的光盘，说说优缺点和改进意见。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：



《龙珠 世界全书终极版》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《美少女模型年鉴 2010》，定价 32 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《雷顿教授谜题绘本》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、4 辑，定价 28 元／辑；《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1-6 辑，定价 9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价 16.8 元；《爱图 e 族》第 11、17、18、19 辑，定价 19.8 元／辑；《模魂志》第 42、43、44、47、48 期，定价 15 元／期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码： 730010　**电　话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

掌机王 SP

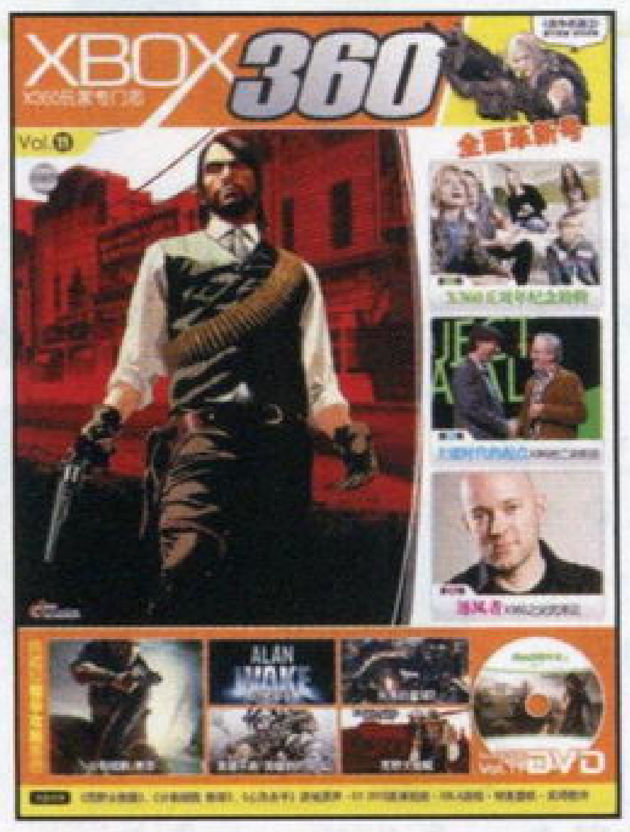
目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：



《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 133、140、141 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 VOL.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、29 ～ 33 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》、《PSP 专辑 VOL.9》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 VOL.7》定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴□终极对战分析》，定价 38.00 元。《卡牌 · 桌游》第 4、6、7 辑，定价 15 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020　**电　话：** 0931-4867606
Email： pgking@263.net

游戏 · 人



《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》36 辑、37 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36、37 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 28 元。《X360 专辑》第 8 辑、第 10 辑、第 11 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 10 辑，定价 32 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020　**电　话：** 0931-8674805
Email： gamers@263.net

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 ～ 248 期、总第 250 ～ 253 期、总第 255 期、总第 257 期，定价 9.8 元。总第 229 期、总第 254 期、总第 256 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000　**电　话：** 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

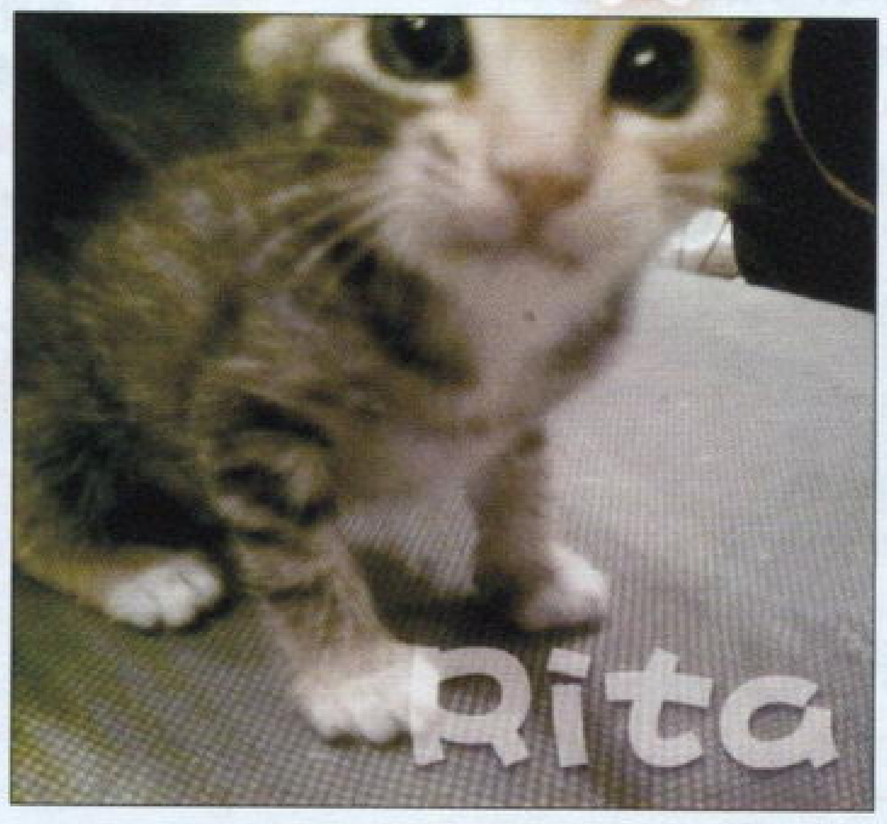
■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

某天下班后在小区楼下的台阶上看到一只小猫，非常小。它就那么蜷缩在楼梯角，一位大婶说它妈妈不要它了。无视，进电梯，到家，坐下，一分钟后又冲出去把它抱回家。很多人说小猫很难养活，我又没有养过小猫，这只猫很可能会夭折。但是我不要它的话，在外面也活不下去。我只有一个愿望，希望它能活下去，所以起名叫“香苗”，读作Kanae。



可能是怕它不喜欢，晚上还做梦问它叫什么名字，她竟然说叫Rita。好吧，英文名就叫Rita。

我买了猫粮什么的每天给它，还洗了澡。闲着没事的时候让它在客厅里跑跑，香苗经过十几天的呵护已经变得很活泼了，每天看着它对世界好奇的眼神就觉得很开心。

这几天停止了很多活动，基本不上网，新买的白色薄版PS3也闲置在一旁，进入闭关状态。八年前的某天第一次看见《游戏·人》上的游人小说，留下的印象至今清晰。八年后，我也要为《游戏·人》八周年纪念号写一篇游人小说，向作者和岁月致敬。小说中的故事就发生在8年前《游戏·人》创刊号发售的那天晚上，两个少年和一位少女赤裸相见的回忆，有伤、有爱、有性、有血，绝对限制级。百分百游人故事，百分百青春物语。恳请各位期待“《游戏·人》八周年纪念号”！（怎么成广告了…… －＝）



本期个人签名

Rita哟，遇见你是最美丽的意外。

截稿前一周时抽空去了街机厅，感觉现在的街机厅真是变化太大了，和我印象中的那种风格完全不同。当然也有可能是我本人很久很久没去街机厅的关系吧。回想当年放学后和几个同学偷偷出去打街机，2块钱还能混一下午的时光一去不复返啊，当然还夹杂着那些被班主任老师从街机厅纠出来的好笑场面，好孩子切勿模仿……

日元又涨了……这对于编辑部中的一些人无疑又是个极大的打击，特别是我与九兵卫，每次听闻日元涨了就会心惊肉跳。这次《ACER》还只有日版，价钱真是令人崩溃的贵，而九兵卫就更惨了，各类BD、CD、限定版不说，还有介绍声优的书籍……我纳闷他现在是不是都负资产了。JS们自然也不会放过这个大好时机，9月份海关对于国外邮件的新规定出台无疑又是雪上加霜，在这里想对那些忠实的日版控们说一句：“保重啊！”。



本期个人签名

本人从不会高呼“有爱包容一切”的自我麻痹主义。



★原来在工作的时候不喜欢听音乐，因为总感觉会让自己分心。但不知道从什么时候开始，自己已经不知不觉很享受那种听着音乐码字的感觉，一段美妙的旋律，一句发人深省的歌词都有可能成为素材融入文章中，所以下次各位读者大人看到我感情丰富的发言千万不要感到意外哦（笑）。

☆前段时间因为长江流域水位上升，导致四川很多地区遭遇洪涝灾害，很多读者也发来邮件询问晴天家乡的情况。首先在这里由衷感谢大家的关心，家里人住在市区一切安好，应该不会出现危险的状况。倒是上周舟曲泥石流灾情牵动着全国人民的心，让我们一起祝福那里的人民尽快走出伤痛，带着希望为新的生活而努力吧！

★利用空闲时间终于把iPod里的歌曲重新整理了一遍，看着最后的歌曲列表发现自己最爱的还是老歌（难道是我很古板－ －b），百听不厌的旋律里总有一种割舍不掉的情感在里面。有兴趣的朋友可以搜索一下晴天的签名，希望这首歌大家会喜欢。

本期个人签名

你是此生最美的风景！

大家好，我是实习小编S.K.，本期终于正式登场，在这里向各位读者正式问好。本人来自一个南方小城市，目前刚刚二十挂零。游戏方面，本人偏好于ACT和SLG，比较喜欢Capcom制作的ACT游戏，尤其是“《洛克人》系列”，所以编辑名和形象就这么定下来了，欢迎各位同好来信交流。

近期严重沉迷《尸鬼》，看完动画的前5集后，为了得知接下来的剧情，连夜把原作小说和漫画一一看完。不由感慨下作者小野不由美对剧情的把握能力，推荐给喜欢恐怖和推理题材的读者们。

这段宿舍的网越来越扭曲，其断线频率到了一个另人发指的地步。晚上回家和朋友对战《东方绯想天则》时不是突然掉线，就是在对战过程中出现双方连接不同步的现象……折腾数日未果后，只能暂时放弃和朋友对战了。



本期个人签名

小强横行……

［铂］整理《游戏·人》八周年寄语，心情非常激动，“潮起潮落、感慨万千”那是一定的。八年对于任何一个人来说都不是一段很短的时间，而相对于年轻人来说，八年光阴往往会经历很多一辈子都无法忘记的事情，因为这是我们成长的黄金时代。时代在改变，下一个八年，我们共勉。

［金］历时20余天，《战国BASARA 3》终于完结（不能算完美），这是今年第一款让我付出超过100小时的游戏，意犹未尽。现在就等续作可能还太早，但等DLC应该不用太久吧。老卡，大家都盼着被你“骗钱”呢，你怎么还不出手啊？

［银］本期后半部分算是我个人的“间谍电影周”，不仅回顾了《谍中谍》、《王牌大贱谍》系列，也观摩了最近的三部间谍电影《特工绍特》、《危情谍战》和《杀手们》，感叹阿汤叔英雄迟暮的同时，对茱莉阿姨的男版伯恩相对看好，续集要拍就得快，再过两年，她还能不能打得动是个问题。

［铜］儿子骑在父亲的肩膀上，这应该是父亲区别于母亲的独有的亲子方式，我自己也还记得骑在父亲肩上看马戏时的情景。就在昨天，儿子第一次骑在上了我的肩头，他好轻，他很兴奋，而我很陶醉。



本期个人签名

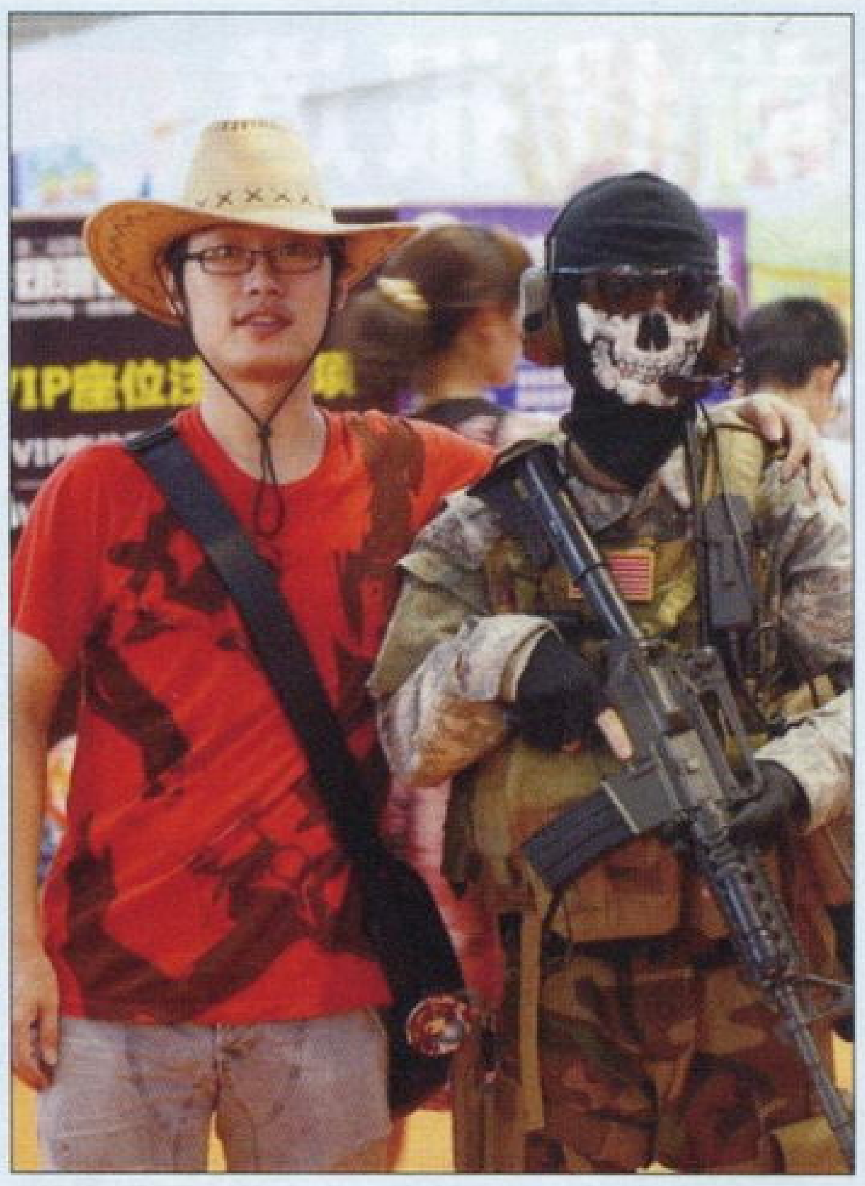
爱游戏，爱电影，爱奖杯，爱加班时的宁静，爱生活，也爱5块钱一根的棒棒糖，我不是什么达人，不是怪蜀黍，我是老胜，我很特别，我很不特别，我和你一样，我是游戏人。

本期读者语录 山东 张晨：我爱上UCG的原因是，你们有一个喜欢网球的编辑！我身边爱打网球的朋友实在太少了，望与小编切磋！（纱迦回复：那个编辑就是兄弟在下敝人我了，不过你这理由还真是独特，另外我们如何交流呢？要不联机打盘《上旋高手》吧！）



最近晚上会抽空玩会《星际争霸2》，即时战略功底不行，APM（每分钟操作数）低，也就是俗称的慢手。作为一个休闲娱乐型选手，对抗性差，好在战网的优秀分组机制，遇到的都是同等水平的玩家，输赢各占一半，挫败感没有那么强。努力从剧情派转为对抗性选手！当然过程是艰辛的……

平时动漫看得很少，仔细一算，真正喜欢的动漫除了凉宫比较近（也三四年了），其他都是些老古董。前些日子和大家一起去了趟本地的动漫节，当日突下暴雨，不过场内人还是非常之多，Cosplay的同学们都很专业卖力，展会中最热闹的地方除了Cos大舞台之外就是数不清的山寨日本周边摊铺了，被公认为2D动漫绝缘体的我却也买了几样纪念品，让纱迦、胜负师、九兵卫等人大为吃惊。戴着《海贼王》里的牛仔帽，站在地铁车厢的人群中感觉有着各种异样的目光，不过不要紧啦！玩就玩得开心点儿吧，其他都不管。



▶我在动漫节上和Ghost的Cosplayer合影。

本期个人签名

"因为你，我才成为今天的我，而你已经不再如昔。"



★以前看UCG上的攻略，总天真地认为自己也可以做得出来。但亲手写过一次后才知道，自己还差得很远。上期制作《战国BASARA 3》攻略时我因为缺乏经验不得制作要领浪费了不少时间，再加上从拿到碟到截稿只有3天准备时间，导致攻略质量不能令人满意，在此再一次向读者们致歉。游戏编辑并不是个仅凭着对游戏的爱就可以做好的工作，认清自己的差距之后顿觉压力倍增啊orz

☆原本打算8月去香港Comic World淘一淘同人志的，结果一查时间才发现正好是在截稿前，顿时泪如泉涌一般。

★家中的本格推理小说存粮再度告罄，准备等本期截稿后再入一批来。但最近刚听闻国内引进版大多会删减一些他们觉得不太妥当的剧情，不知我那一书柜的推理小说有多少是悲剧了的阉割版……

本期个人签名

这雨也该停停了吧……



★近日天气稍微稳定了一些，海边这种危险的地方终于也可以去了。傍晚时分在海边大排档吹着海风吃海鲜真不是一般的惬意呀！只不过价格也实在是太贵了一些。最近经常在下班回家的路上听广播里的美食节目，不过也只能听听而已，里面介绍的地方都贵得离谱，偶尔有人均消费百元以下的，都要被主持人啧啧惊叹"好便宜"了……

★抱着踩雷的态度把《新三国》看到了70多集，发现……其实拍得挺好呀！（大家都来鄙视我吧=_=）其实个人认为电影电视毕竟都是娱乐产品，没必要深究那么多细节，好看就行了嘛！要讲史实就拍成纪录片好了，所有台词改成文言文，而且务必要请史学家还原三国时代各地的真实口音，那必定是只有神才能看得懂的神作。

★《游戏·人》八周年纪念号最后冲刺阶段，那可怜的一点点睡眠时间不知不觉又被压缩了（T_T）。这次是加页＋改版，还望大家多多支持哦！

本期个人签名

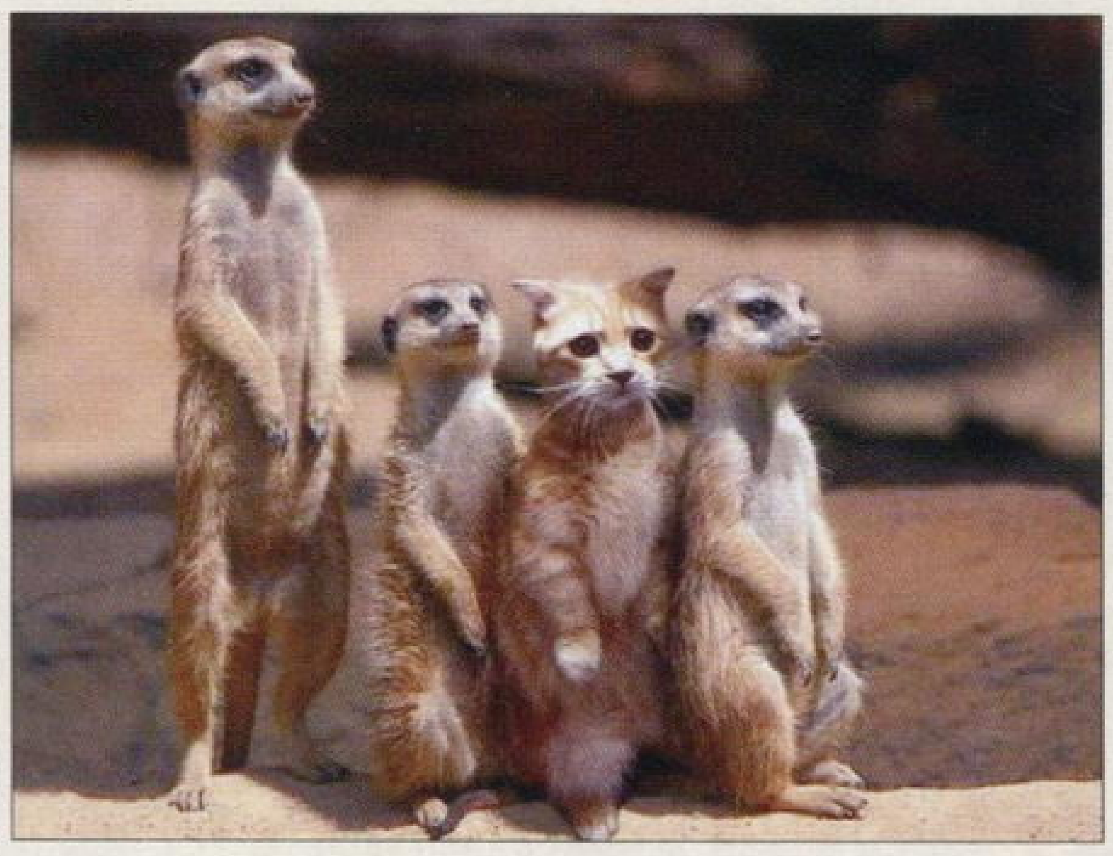
头昏脑胀，焦头烂额。



★搬家完毕。新家离单位距离不算远，但生活环境大变样。每天晚上到附近转转，总是有一些新的发现——比如阳澄湖大闸蟹专卖店，口水啊……

★因为新家附近在大面积施工，很多车辆都绕道而行，很多店铺也懒得做生意了。某个周日的中午，我独自走在一条大道上，很快便发现了诡异的一幕：路上车虽多，却没有一辆在开；路上人虽多，却没有人说话。若不是当时骄阳当空、晴空万里，我真以为我是进了鬼城……

★iPhone 4终于到手。本人之前一直使用iPhone 3G，如今跳过3GS直接进化到4，那种感觉真是堪比从PS跳到PS3。把玩良久，对今后的掌机更加充满期待。面对来势汹汹的苹果，任天堂和索尼肯定不会无动于衷。



★Windows Phone 7的公布让我眼前一亮，作为成就犯，我最关注的便是它的游戏功能，如果能有部分游戏联动的话我就必入了。大作要想移植到手机上会比较困难，不过XBLA游戏应该不成问题，这样就可以在随时随地拿成就了。

本期个人签名

9月期待：美网、TGS、MOVE

【TOP】在所有的《传说》作品里，《幻想传说》在我心目中的地位仅次于《宿命传说》，这次PSP版《幻想传说 换装迷宫X》自然玩得很尽兴。在我看来，2D线性战斗方式的《传说》更直接也更爽快，比起复杂的操作与庞大的系统，单纯有时也是一种难得可贵。

【BBCS】《苍翼默示录 连续变幻》第一弹DLC下载角色Makoto又称松鼠，蓄力攻击要求快中有细，上手难度不低。而第二弹DLC下载角色——管家Valkenhein，最近也放出了实际游戏影像，并非先前猜测的类似吸血鬼Slayer的战斗风格，而是善化为狼人攻击，实在是太酷了！不过按制作人森P的说法，提供下载怎么也得10月以后了……

【阿宅们的代沟】某日在网上看到这样一番对话：

A：这个月败的东西太多，生活费只剩一百多块，接下来半个月吃饭都成问题。

B：还好吧，最近我也买了很多宅物，现在身上就只有几块钱啊！

A：那你在家里也不用担心吃饭问题吧。

B：你也是啊，一天三顿饭50块钱差不多够了吧。

A：……

——以上，来自一段已工作的80后阿宅A与上学中的90后阿宅B的对话。



本期个人签名

最后的樱高祭！

本期读者语录 长沙 刘淇：可恶啊，开学在即，我的作业还没做完，《战国BASARA 3》也没白金，怎么办啊！（九兵卫回复：别把时间浪费在感叹"怎么办"，再不把作业做完，就只能等着被老师"办"……）



暑期“天下聚会”在热情的聚会组织者的努力下，已经顺利在天津、成都、无锡、广州和上海顺利举办，一轮聚会操持下来，米格也深切感受到了玩家们对聚会活动洋溢的热情，也让我开始期待十一新一轮的聚会热潮。下面我们就一起跟各地聚会玩家们分享一下这份快乐吧！

莱仕达™

本次活动奖品由莱仕达独家赞助！

“莱仕达”天津游戏交友会前线报道

举办时间：2010年7月24日



米格： 我们首先还是看看天津游戏交友会的盛况吧，先来访问的是我们“天下聚会”在天津的老熟人Zack。Zack你好！

Zack： 你好！经过近一个月筹备，天津“莱仕达”天下聚会活动终于如期举办，虽然场面不是很大，但是玩家们的热情却是无限大的。对于天津这个次世代主机并不是很普及的地方，能聚集到如此多对游戏充满热情、技术又都一流的核心玩家，让Zack我也兴奋异常，这说明天津并不是一个被遗忘的角落，我们也是有团体的（泪流满面状i_i）。在这里还要感谢莱仕达很给力的赞助以及达人电玩提供的主机，和一直奋斗前期筹备第一线的雷吉同学，还有前来捧场的天津玩家们！

米格： 呵呵，听你这么说，让我立马想到感谢CCTV感谢Channel V感谢MTV……还是来给我们点评一下这次聚会的具体情况吧！

Zack： 这次的聚会到场人数有七十多，中途一些玩友因为周末还要加班只好悻悻离场。上午，聚会的组织者和莱仕达的工作人员早早就来到现场进行准备工作，中午就见玩家们陆续到场。到了下午2点报名人员基本来齐，聚会正式拉开了帷幕，NDS《马车》依然是聚会联机的焦点，NDS玩家们都沉醉在漂移与使用道具陷害别人的乐趣之中。PSP玩家聚集在一起，自然少不了切磋一下《山脊赛车》、《DJMax》和《高达对高达》了。达人电玩提供的PS3、X360、Wii也成为了聚会不小的亮点，《街霸Ⅳ》，《胜利十一人》等大作很快将那些含蓄的掌机玩家们吸引到次世代的光环下，然后争抢着爽那么一下，排不上队的也干脆就收起了NDS、PSP在那里围观家用机战事。下午3点半，万众瞩目的比赛正式开始了，考虑到大家都能积极加入比赛中来，比赛的核心项目还是定在了PSP、NDS那几个长盛不衰的经典作品上，于是乎，PSP的《山脊赛车》比赛在掉线与断电中角逐出了冠军，尴尬的赛手惹得全场不断爆出笑声……

米格： 掉线、断电……不会是你们的热情都转化成宇宙电波，干扰到PSP的电子器件了吧！最后你还有什么想跟大家讲的话吗？


■《胜利十一人》引来不少看客。

Zack： 这次聚会每个玩家都展现了自己的实力，大家融洽地在一起联机游戏，那种氛围别提有多棒了。还有很多玩家为聚会做义工，一直扮演着各类比赛的裁判。而原本计划在6点结束的聚会比赛，也不知不觉玩到了7点半才圆满结束。这次聚会有什么不完善的地方也欢迎各位多提建议，以后一定越办越好！最后在这里祝大家学业有成，工作顺利，事事顺心！

米格： 正如zack所说，天津玩家素质还是相当高的，下面我们也来采访一下聚会玩家Diva同学。次世代玩家中女性玩家可不多见，尤其是还在读高中的通吃党女性玩家，更是不能错过的绝佳采访对象。

Diva： 嗯嗯，身为一名女性玩家，我对这次极具纪念意义的“天下聚会”就好像对自己喜爱游戏一样，都有自己的见解。

米格： 纠正一下，您这么年轻，应该还算是更稀有的物种——女生玩家。下面请您继续。

Diva： 对于难觅知音的中国玩家来说，聚会什么的，当然最有爱了！因此，24号的天津“天下聚会”当然成为玩家们期待已久的节日！而最使我关注，甚至是深深感动我的，是聚会中掌机与家用机的完美统一！（说这说着，Diva身后出现了火红色的小宇宙……）

米格： Diva，控制一下，别太激动……

Diva： 主要在天津次世代游戏机并不多见，而大部分游戏玩家又都是以娱乐为目的的核心玩家，在我的游戏圈子中，很多玩家专注于单一的平台，还都对其他平台抱有不小的偏见。这次聚会无疑给了我一个极大的惊喜，主办者厚道地在这次以掌机交流为主的聚会现场摆上了X360、PS3和Wii，精彩的试玩，激动人心的比赛，使家用机玩家也能参与进来，同时也吸引了众多以掌机为核心的玩家的目光。从游戏平台的普及角度来讲，这次聚会办得非常漂亮，丰富的平台摆脱了自发的小型聚会的老模式，也使整个活动趋于专业与平衡。这当然也要感谢赞助商和杂志社的支持啦。

米格： 这翻话确实说得不错，我们也希望天下各路玩家都能像一家人一样。

Diva： 最后我也来说说联机吧。对于掌机玩家而言，通过联机来认识更多的朋友也是最大的乐趣之一，“天下聚会”便是这样做的最好机会。在《马车》的联机过程中，坐得不远的一个哥们儿忽然大呼“谁开无敌撞我啊！”同时余光看到旁边的朋友偷笑，比赛结束后两人一阵扭打，很快就成为好朋友。看到这一幕，我感觉到一丝温馨，曾经我们并不相识，但此时此刻我们在游戏中获得了同样的快乐。几场比赛，欢乐不断，而不远处的PSP玩家也沉浸在趣味十足的对战中。游戏与现实的交错，难得的轻松与快乐，陌生人逐渐在游戏中熟识，这种微妙的感受带给我的都是感动……

米格： 女生就是女生，这种细腻的感情体会，可绝不是我们这群爷们儿能感受到的啊。哎？你别哭啊，这也太动情了吧。（环视四周，突然出现一片腾腾煞气杀气……）好了好了，快来最后做

个总结吧，美女。

Diva： 向所有组织者和参与者致敬，“天下聚会”只是一个开始，天津的玩家一定也会把游戏当作一种文化来传播，我们相信，不管游戏如何发展，它带给我们的快乐与感动，都将有增无减！我们也会一直关注中国游戏，正如UCG编辑奈落所说，我们真心希望属于中国的、中国智慧的游戏，有朝一日能站起来，站得稳，站得帅！（只听台下传来一片掌声！）

米格： 下面我们也有请本次“天下聚会”最初的策划者，16岁的雷吉来说两句吧！

雷吉： 说真的，最初自己并没想到这次聚会能这么成功，毕竟作为一名16岁的玩家，最终能找到来两位帮得上忙的朋友一起举办这样一场聚会是出乎我意料的。我会吸取好的经验，来年跟大家一起办场更好更大的“天下聚会”回馈大家！在此再次对zack、傲气表示衷心的感谢，感谢二位一个月以来对我的帮助，传授我组织聚会的经验，另外插播一条广告，明年天津暑期“天下聚会”依旧会由我、zack、傲气和新加入团队的成员Diva举办，希望到时各位能来捧场！天津“天下聚会”群号是71271818，有兴趣的玩家可以加入我们说出您的建议，我们会以更完善更精彩的“天下聚会”，期待您的到来！



“莱仕达”天下聚会成都站活动报道

举办时间：2010年7月31日

“你我的游戏，你我的聚会”，本届成都“天下聚会”凭借这句富有亲和力的口号打动了许多成都玩家，加入到了聚会的大家庭。当天早8点，聚会场地瑞阳茶府早早就排起了浩瀚的队伍，大家都迫切地等待着签到进场的一刻。在聚会组织者风の影、“心”群主、水银等人精心安排下，活动于9点30分正式拉开帷幕。本届聚会活动内容和比赛奖品都特别丰厚，赞助商“莱仕达”为各类主机玩家都提供了出色的游戏周边做奖品，当然也少不了咱UCG提供的做为聚会赠品的各类杂志啦。



▲“天下聚会”成都站富有特色的活动门票。

自由活动

上午是大家自由游戏的时间，玩家可以在不同的游戏主机区域体验联机对战或新游戏试玩。掌机玩家们自然是围在一起迅速进入联机切磋阶段，PSP上新出的《伊苏对空之轨迹》和NDS的《俄罗斯方块》等都是联机的热点项目，喜欢次世代的玩家则集中在了各个主机试玩区域。场面最为火爆的是X360区《战争机器2》联机，每人十五分钟对战时间其实比在街机厅排队打游戏爽多了，可还是有许多玩家为了再次享受对战的快感，宁愿再排一次长长的队伍。第二火爆区是Wii的《马里奥赛车》，而且因为基本上所有到场女性玩家都集中在Wii区域，也导致了不少男玩家层层围观……看来Wii真的是个讨女生喜欢的脱团神机啊！



■女孩们在玩Wii的《啦啦队》，让GG们大饱眼福。

次世代体验

首先特别感谢“猫头鹰”为我们提供Xbox360的各类原装外设，《吉他英雄》的吉他控制器和《DJ英雄》的外设打碟机样样都价格不菲，“猫头鹰”还专程为我们下载了XBLA游戏《LIMBO》（这可是普通玩家无法享受到的极品小游戏哟），黑白色调朦胧画面加上超难的解谜元素，吸引了许多玩家聚集在一起共同解开游戏中的谜题，连气氛都变得紧张异常，不时还传来玩家们因解谜失败而发出的唏嘘声，但解谜成功的欢呼声永远大于前者。



■解谜游戏深深地牵动了大家的情绪。

激情比赛

下午的比赛是此次聚会的重头戏，比赛内容包括PSP《怪物猎人 携带版 2ndG》、Wii《马里奥与索尼克 北京奥运会》和NDS《俄罗斯方块》。最为特别的是这次聚会还新加入了怀旧比赛项目，尤其是FC《热血格斗传说》，比赛报名人数居然是最多的，看来电子游戏机始祖FC在玩家心目中的地位始终是无法动摇的。活动中每场比赛都有专门的裁判负责统计和登记，最后比赛的获奖者都得到了由“莱仕达”所提供的电玩奖品。



■没玩够咱兜着走！

一点感受

本次聚会完全达到了预期的效果，参加人数远超100人的预定目标，聚会新增的有奖竞猜活动拉起了这次聚会的一个小高潮，所有问题都与游戏有关，谜题难度分为S、A、B、C四个级别，根据难度所获得奖品也不一样，当然S级别的奖品可是很华丽的哟！活动结束后几乎参与的玩家人人都有奖拿。结束后，所有玩家都集中在一起来个大合照，老规矩，喊出我们成都站的老口号“体验不一样的游戏，体验不一样的快乐，耶！”（PS：本次成都“天下聚会”视频将在近期UCG光盘放出，敬请期待！）

编辑部落 EDITOR'S BLOG



八重樱的宅急送

香港御宅游基础攻略

居住在深圳的人，大多都听说过“深圳是香港的后花园”这种说法。与香港毗邻的特点让许多生活在深圳本地的御宅族们能够利用周末休息时间到香港购买众多原版宅物，另一个优势则是可以比内地的玩家更早一些玩到刚刚发售的游戏。虽然谈不上是得天独厚，但对御宅族们来说的确算得上是个强化自身宅修养的便捷条件。

平日里逛论坛时，时常能看到不少非广东省地区的住民们询问香港哪里可以买到动漫游戏产品，我虽然算不上对香港所有ACG店铺均能了若指掌，但比较有代表性的几家还是略知一二的。下面就简单为大家介绍几处，如果读者们有机会可以来香港体验当地的宅文化的话，希望这篇基础攻略能为你的旅游提供一些帮助。

信和中心

地址：弥敦道580号，可坐地铁到旺角站由E2出口出站后沿弥敦道左手边走。

信和中心是香港最大规模的ACG商店聚集地，也是所有大陆御宅族到香港游玩时必定要朝拜的地方。商场由地下一层和地上四层组成，地下一层有一家规模非常大的正版游戏贩售店，可以在这里找到不少已经发售了一段时间的老游戏，都是全新未拆且价格便宜。店门口还有一台试玩机提供最新游戏DEMO的试玩，技术过硬的同学大可亲自上阵炫耀一番。本层还有几家日版音乐CD和杂志的专卖店，动画游戏主题曲、原声音乐集、声优的专辑以及主流ACG杂志全部可以在发售后一两天内买到，但因为是通过航空运送过来的，所以售价偏高，一般汇率是在100日元：14港币左右。一楼的店铺以潮流服饰为主，基本可以跳过，二楼以上就是游戏店、漫画店和周边店混战之所了。由于店铺众多，在此就不一一介绍了，只给各位打算到信和一游的读者们一些建议：1. 信和的店铺一般要到下午3点左右才会全部开门，营业时间会持续到零点以后，所以尽可能地晚点儿去才能够不错过任何一家宅店；2. 备足港币，信和内都是小店铺，没有配备刷卡机，所以带够港币再去消费才能避免尴尬情况发生，如果“不幸”发现口袋已空，可到靠近地铁站附近的中国银行提现，手续费为10元；3. 请不要询问关于刷机、盗版等的问题，理由大家懂的；4. 如发现店主听不懂普通话，可用英语与之交谈。



■信和中心门口永远都人头攒动的繁华景象。

黄金电脑商城

地址：九龙深水埗福华街146-152号，可坐地铁到深水埗站由D2出口出站后即是。

黄金电脑商城是香港四大电脑城之一，同大陆的众多电脑城类似，黄金电脑商城也有电玩商店，只不过这里的电玩店铺足足占据了整个商场的1/2，算得上是全香港最大规模的电玩市场了。商场内的结构也是以迷你小店铺为主，但用“麻雀虽小五脏俱全”来形容却毫不过分。游戏机、正版游戏以及各种周边应有尽有，甚至还可以提供改机服务。更重要的是，这里因店铺云集致使商家不得不靠价格战来拉生意，体现到玩家身上就是能以更低的价格买到心仪的商品。既然有优势，必然也会有相应的劣势，嘈杂拥挤的购物环境、缺乏耐心的服务态度都是弊端所在，玩家为了更低的价格需要不厌其烦地在各个店铺间打听比量，这对玩家的耐心也是个不小的考验。如果你有充足的体力和毅力，又是个会精打细算的游戏玩家，黄金电脑商城倒是个不错的选择。

写乐堂

地址：铜锣湾香港岛恩平道恩平中心地下，可坐地铁到铜锣湾由F出口出站后前往恩平道44号。

写乐堂是一家专门贩售二手日文中古书籍的店铺，第一次来到这家店，便被堆积成山的古书深深震撼到了。放眼望去只见各色纸片充满眼帘，空气中弥漫着旧书特有的香气。在书堆中七拐八绕之后才会在一个角度里看到写乐堂的老板，他似乎并不急于去招呼生意，只是坐在那里自顾自地看着手中的书，若不是他身旁的CD机正在外放水树奈奈的专辑，我已不由得将他与京极夏彦笔下的古书店老板京极堂画上等号了……写乐堂出售的大部分书籍都与ACG相关，细心的话还可以淘到不少已经绝版了的漫画和同人志，品质均在8成新以上，而价格则要便宜一半左右，非常划算。喜欢在二手书堆中寻宝的人千万别错过这家店。

旭屋书店

地址：铜锣湾轩尼诗道555号崇光百货公司11楼，可坐地铁到铜锣湾由D2出口出站后，沿尼诗道往左手边走。去往11楼的电梯并不在崇光百货商场里面，需要从位于正门旁边的电梯间上去，如找不到可咨询崇光的工作人员。

日本拥有50多年历史的老牌书店旭屋在海外有三家分店，其中一家便位于铜锣湾崇光百货的11楼。旭屋书店登陆香港已有十余年时光了，但因为业绩不佳等原因曾一度在2008年停业。随着越来越多的日本人来到香港工作定居，再加上购买原版书的热潮开始在御宅族间兴起，旭屋书店的生意也逐渐步入正轨。或许正是因为它是一家出售纯日文书籍的书店，走进店内你会发现几百平米的空间内算上顾客和店员也不超过30人，店内各处可见休息用的沙发椅，环境优雅舒适。这里的书籍种类非常齐全，从近现代小说名作到社会人文再到实用工具类，一应俱全，恍惚间真有种来到日本本土书店的感觉。ACG类书籍在进门左手边，大约占整个书店的1/4面积，除漫画外还有游戏攻略本、设定画集等，御宅族来到这里真的会体会到什么叫“走不动路”（顺便一提，70%的顾客都是站在这一区域内的^_^）。不过旭屋书店的书籍都是用塑料袋包装好的，买家无法看到内容，只能从封面判断要不要买，难免会遇到雷作。而且汇率也较高且没有优惠，一本漫画单行本大约要70港币左右，大家一定要克制住自己的欲望，否则结账时你会发现你的荷包在哭泣的……

总结：香港因为地少人多，许多宅店都隐藏在非常不起眼的地方，没有专人指点实在很难发现。这篇攻略中提到的几个地方都是比较有代表性且容易找到的，各位宅人如有机会到香港旅游的话不去这些地方转一转就太可惜了哦！

本期读者语录

Email tianxia：看了暑期特刊的欧洲游戏展回顾，一时之间有点迷糊。请问欧洲有多少游戏展，莱比锡展和科隆展相比差多少？（星夜：现在只要记住科隆游戏展就可以了，莱比锡展是它的前身，可以视为一个展会，只是今年改了地址而已。）



奈落的 RPG 世界研究所

第 1 期

本研究所的研究内容是一切 RPG 游戏的剧情设定、世界设定、角色设定，以及相关的 RPG 世界种种文案设定。

我们来思考一个问题：RPG 的乐趣中极难被其他游戏类型代替的是什么？RPG 最最迷人的地方是什么？个人认为是——启程的心。

武侠 RPG 中，角色往往是被师傅或者婶婶拉扯大的孤儿。突然有一天师傅不行了，把主角叫到床前说："X 儿啊，你的爹妈其实是 XXX，拿上这封信去 XX（某个大城市）找 XX 吧，他会告诉你一切的……我，啊……"师傅们领盒饭之后我们就可以带上几百块钱和一把铁剑几根草怀着兴奋的心情去"大城市"了。"大城市"有故事、有冒险、绝对还有妹子（不止一个）在等待！这种心情一想起来就会让人激动，欲罢不能。尽管之后比武招亲啊、抛绣球啊、被冤枉进监狱啊、卷入阴谋啊、被打下山崖捡了秘笈遇了高人啊都是板上钉钉的死故事，但是那种从一个小城前往大城市启程的心，始终会带给人无尽的兴奋。

经典的日式 RPG 开头也和这类似。主角是梦想成为勇者的少年，村长说村边的 XX 洞窟突然有了怪兽，给你把剑你去吧。从村长屋出来搜刮几根药草就出村吧，出村前别忘了带上青梅竹马的会回复术的妹子。在村边多切几个史莱姆什么的练出吃饭技能就可以进洞了。主角剁了洞里无辜的 BOSS 开心地回到村子的时候——很有可能村子出事了，被屠了被烧了都有可能。主角带着妹子愤愤地去某个大城市追寻 XX 的消息。总之是要离开自己的家，开始一段旅行的，典型日式 RPG 的启程之旅相对更感性一些。

欧美 RPG 就要奔放许多，主角刚睁眼骷髅兵就会踉踉跄跄地杀过来。我是谁？我在哪？我的使命是什么？主角抱着这样的疑问在地牢里对着骷髅砍啊砍。就这么一口蓝一口红把自己练大。他们流转在一个个地牢里，开门杀怪拣装备，被人告知自己的使命是杀掉某个邪恶的存在。错了孩子，你的使命其实就是为了穿上某件衣服或者拿上某件武器而不断地练级加点，你的人生意义并不是砍了谁，是能获得象征你地位的装备。话虽如此，那种流转于不同地牢的期待也是一种启程的心，知道更难的地牢中有更好的装备可能掉落，一切都值了……

说到这大家也明白我说的启程之心了吧。各位玩家，想必正是（曾经是）少年。哪个少年没有冒险的心呢？我仿佛想到一幅画面：两个男孩在河边打水漂，一个说我将来要去很远的地方，经历很多；另一个说，我不想离开这座山，离开这片湖、这片林。20 年后，那个说过眷恋山林的男孩早已远走他乡，只剩下每日幻想的走遍天涯的男孩，变成了有妻有子平凡男人，一直未曾离开村子。少年时奔赴远方，四海冒险的梦谁都有，如果你还是少年，请别让自己的梦熄灭。

下一次，我们将聊聊 RPG 中的冲突设置。RPG 说到底也是戏剧在游戏中的表现，戏剧自然有冲突矛盾剧情才能展开。欢迎读者来信谈谈自己对本次话题的意见，更欢迎大家和奈落侃侃下一次的话题，说说你心目中 RPG 游戏精彩的冲突设定！来信请寄邮箱 ucg@ucg.cn



"史莱姆通信簿"——顾名思义，这里搜罗所有关于《DQ》的最新纪事和八卦趣闻，而小九作为一个被《DQ》引入游戏殿堂、深受系列历代作品影响的死党，也会将自己的游戏感受与所有喜欢《DQ》的读者一起分享。欢迎大家来信写下你与《DQ》的故事，小九也会帮大家在这里刊登。

《DQMJ2》的最终选择肢——

《DQMJ2》玩到最后，摆在我们面前的并非不可战胜的隐藏 BOSS，也不是为了配合稀有怪兽所需的呈几何倍上升的游戏时间，而是如何选择用"幽灵船长"这个游戏中惟一无二的怪兽，完成怪兽物种金字塔顶端最后的进化链。一张游戏卡带只有一个"船长"，一个"船长"只能配一个终极怪兽。换而言之，以玩家一己之力不可能合成游戏中的全部怪物，鱼与熊掌不可兼得，我们必须作出选择。

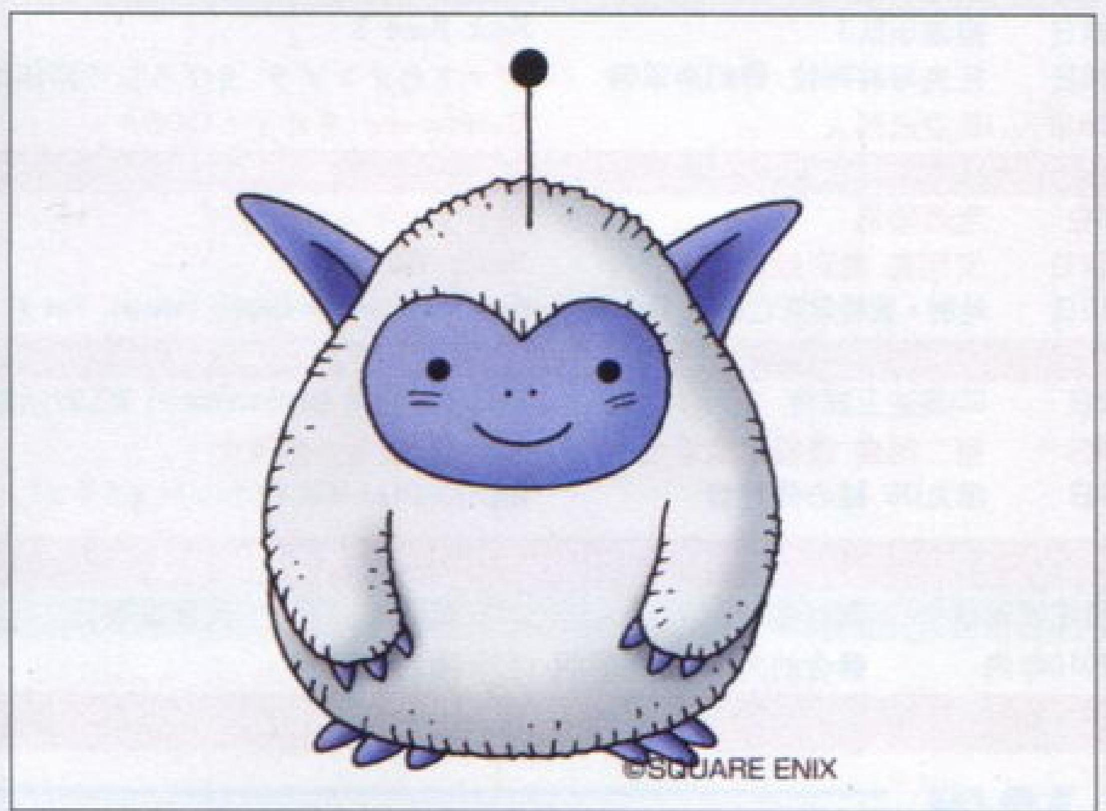


▲小九的最终选择是"大师龙（マスタードラゴン）"，右边板凳是"菜刀团"以及前作的神兽。

交换？没错，想获得"船长"的另外一种方法就是玩家之间相互交换，虽说谁也不一定舍得将自己惟一的宝贝白白拱手相送，但这种"问题"在 S/L 大法以及烧录卡的面前完全不是问题。不过按照这种逻辑转念一想，既然作为素材的"船长"能复制，那干嘛不去复制更高级的怪兽，岂不是更省时间……为什么呢？归根结底还是作弊心理在作祟。所以小九还是建议大家动歪念了。

官方 DLC

这年头掌机游戏也有 DLC，《DQMJ2》也不例外。除了提供金属史莱姆王这样的稀有怪兽对战 / 捕捉，前面提到的"幽灵船长"也在玩家的强烈要求被作为 DLC 放出下载，堪称最实用的官方"补丁"，一下子就解决了困扰很多人的"供求矛盾"。8 月 4 日，DLC 第 4 弹加入了系列初代《勇者斗恶龙 怪兽仙境》中最令人感动的绵崽，要知道这个小家伙也是当年游戏中仅此一只超稀有怪兽，如今能在最新作中与绵崽重逢，实在感慨万千。不过忘了和大家说，《DQMJ2》的 DLC 是通过日本游戏店内的 DS STATION 配信的，所以国内的玩家……就当小九前面的都没说吧。ToT



▲绵崽让小九这样的老玩家热泪盈眶，可惜还是不能收啊……

日本玩家最喜欢的《DQ》外传作品

前段时间 NTT 调查公司做了一个简单的问卷，选出玩家最喜爱的《DQ》外传作品。有 1159 名年龄在 10 岁～ 60 岁之间的日本玩家接受了调查，结果显示 1993 年发售的《特鲁尼克的大冒险 不可思议的迷宫》最受 FANS 的喜爱，这款号称"可以玩 1000 周目的 RPG"创造了迷宫冒险游戏的新时代，是具有标志意义的经典之作。而"《DQM》系列"则前 5 名中占了 3 个席位。

最喜欢的《DQ》外传作品前 5 名	
第 1 名	特鲁尼克的大冒险 不可思议的迷宫
第 2 名	勇者斗恶龙 怪兽仙境
第 3 名	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker
第 4 名	特鲁尼克的大冒险 2 不可思议的迷宫
第 5 名	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2

本期读者语录

Email FE FAN：暑期特刊的主机保养一文实在精彩，我从未见过如此全面透彻的硬件文章，虽然看起来似乎只是老调重弹，但仔细一读其中的内容，就会发现有很多不知道的东西。特别是 PSP 电池那一段。（纱迦回复：能给大家带来这样的感受，我们非常高兴。）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2010.8.24-2011.04.05

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

经过暑期的沉寂，接下来的这段时间属于美式游戏玩家。除了刚刚上市并引起热议的《黑手党Ⅱ》，9月中下旬还有《光环 致远星》以及《丧尸围城2》这两部大作陆续发售，届时小编在杂志内也会为大家带来大量相关报导以及攻略研究，敬请期待！

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年9月					
2日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル！の段	Russell	益智	日版
7日	蝙蝠侠 英勇与无畏	Batman: The Brave and the Bold the Videogame	Warner Bros.	动作	美版
9日	海贼王 巨人之战	One Piece: Gigant Battle	NBGI	动作	日版
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
18日	口袋妖怪 黑・白	ポケットモンスターブラック・モンスターホワイト	Nintendo	角色扮演	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探偵 神宮寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	大神传 小小的太阳	大神伝 ～小さき太阳～	Capcom	动作	日版
2010年10月					
7日	王国之心 编码重制版	キングダム ハーツ Re: コーデッド	Square Enix	角色扮演	日版
21日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	文字冒险	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
28日	扎克与翁布拉 奇幻游乐园	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	动作冒险	日版
28日	天空机器人	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	动作角色扮演	日版
2010年11月					
3日	光辉物语	ラジアントヒストリア	Atlus	角色扮演	日版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
2010年12月					
2日	SD高达三国传	SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战	NBGI	动作	日版
9日	第二国度 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔道士	Level-5	角色扮演	日版
9日	爆丸DS 核心守护者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年8月					
26日	闪耀女皇	トゥインクル クイーン	Mile stone	格斗	日版
31日	银河战士 另一个M	Metroid:Other M	Nintendo	动作射击	美版
2010年9月					
3日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	欧版
7日	蝙蝠侠 英勇与无畏	Batman: The Brave and the Bold the Videogame	Warner Bros.	动作	美版
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
17日	星之卡比 毛线史诗	Kirby's Epic Yarn	Nintendo	平台动作	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
21日	英雄不再2 舍命一击	ノーモア★ヒーローズ2 デスパレート・ストラグル	MMV	动作	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
9日	疯兔 时间之旅	Raving Rabbids: Travel in Time	Ubisoft	动作	美版
12日	索尼克 色彩缤纷	Sonic Colors	SEGA	平台动作	欧版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
21日	超级大金刚 回归	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	平台动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2010年冬	007黄金眼	主视角射击
2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险	2011年冬	经典米奇	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年8月					
24日	Shank	Shank	Klei Entertainment	动作	美版
24日	黑手党Ⅱ	Mafia Ⅱ	2K Games	动作冒险	美版
2010年9月					
3日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	欧版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
16日	剑、魔法与学园3	剣と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
16日	功夫骑士	Kung Fu Rider	SCE	动作	澳版
17日	双重世界Ⅱ	Two Worlds Ⅱ	SouthPeak Games	角色扮演	美版
19日	体育冠军	Sports Champions	SCE	体育	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
22日	胜利赛马7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
24日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	欧版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
28日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
28日	劳拉与光之守护者	Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix	动作冒险	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	加勒比海盗 被诅咒的舰队	Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	Disney	动作角色扮演	欧版
2010年10月					
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
5日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	美版
7日	超时空要塞 三角边境	マクロストライアルフロンティア	NBGI	动作射击	日版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂Ⅱ 血与肉	Saw Ⅱ: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
19日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极风暴2	NARUTO—ナルト— 疾风伝 ナルティメットストーム2	NBGI	格斗	日版
21日	阿加雷斯特战记2	アガレスト战记2	Compile heart	角色扮演	日版
24日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	格斗	欧版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
3日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	日版
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
12日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
12日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	欧版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年11月	无限回廊Ⅱ	益智	2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作
2010年秋	恶魔城 暗影之王	动作	2010年冬	海豹突击队4	主视角射击
2010年冬	圣恩传说 F	角色扮演	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2011年春	最终幻想ⅩⅣ	网络角色扮演	2010年内	机车风暴 启示录	竞速
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月	杀戮地带3	主视角射击
2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击	2011年3月8日	龙之世纪Ⅱ	角色扮演
2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击	2011年9月13日	狂暴	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年夏	巫师冒险记	动作	2011年内	入口2	主视角射击
2011年内	无名英雄2	动作	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年8月					
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
28日	薄樱鬼 黎明录	薄樱鬼 黎明录	Idea Factory	文字冒险	日版
28日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
2010年11月					
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年8月			
26日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
26日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	模拟经营	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	樱花樱花	さくらさくら –HARU URARA–	GN Soft	文字冒险	日版
		2010年9月			
2日	死神Bleach 灵魂升温7	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル7～	SCE	格斗	日版
7日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	美版
9日	维他命X进化 加强版	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher	文字冒险	日版
14日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
16日	诡计×逻辑 第二季	トリックロジック シーズン2	SCE	文字冒险	日版
16日	剑、魔法与学园3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
16日	蓝色玫瑰 妖精与蓝色眼瞳的战士们	ブルーローゼス ～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一	策略角色扮演	日版
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	动作	日版
22日	无头骑士异闻录	デュラララ!! 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
22日	胜利赛马7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
22日	花归葬	花归葬	Prototype	文字冒险	日版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	日本Falcom	角色扮演	日版
30日	祝福的铃音 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	文字冒险	日版
30日	轻音 放学后的演唱会	けいおん! 放课后ライブ!!	SEGA	音乐	日版
30日	龙珠 黑暗对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	格斗	日版
		2010年10月			
1日	EyePet	EyePet	SCE	模拟育成	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
7日	加奈 妹妹	加奈～いもうと～	Cyberfront	文字冒险	日版
12日	隐形妖怪	Invizimals	SCE	益智	欧版
14日	核石之王	ロード オブ アルカナ	Square Enix	动作	日版
14日	秋之回忆6 Next Relation	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	文字冒险	日版
21日	金属战斗陀螺 超绝转生	メタルファイトベイブレード 超绝转生! バルカンホルセウス	Takara Tomy	动作	日版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
28日	噬神者 爆裂	ゴッドイーター バースト	NBGI	动作	日版
28日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
28日	娇蛮之吻 第二学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	文字冒险	日版
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一	策略角色扮演	日版
28日	战极姬2 岚	战极姬2・岚～百华、战乱辰风の如く～	SystemSoft Alpha	策略角色扮演	日版
28日	乃木坂春香的秘密	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	文字冒险	日版
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	文字冒险	日版
		2010年11月			
1日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	动作	美版
1日	争分夺秒	Split/Second	Disney	竞速	美版
2日	战神 斯巴达之魂	God of War: Ghost of Sparta	SCE	动作	美版
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
4日	勇者30 Ⅱ	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	策略角色扮演	日版
18日	负罪少女	クリミナルガールズ	日本一	角色扮演	日版
25日	彩色铃音Continue	彩色铃音Continue	5pb.	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作	2010年冬	寄身前夜 第3个生日	动作冒险
2010年内	纸箱战机	角色扮演	2010年内	死神在背后	角色扮演

XBOX360

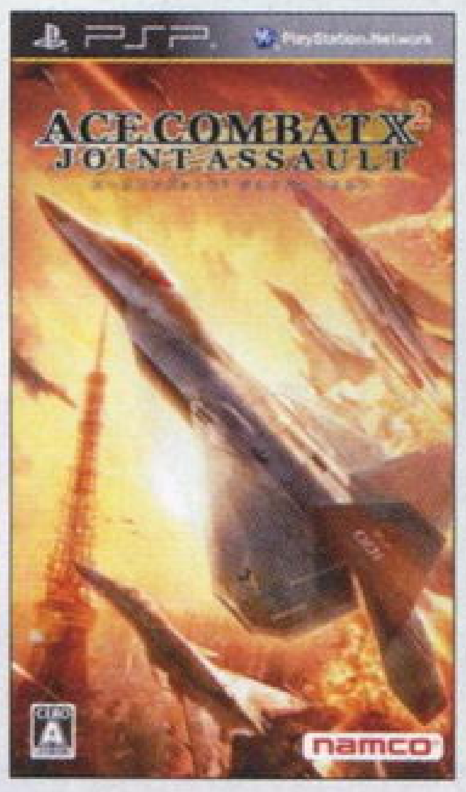
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2010年8月			
24日	黑手党Ⅱ	Mafia Ⅱ	2K Games	动作冒险	美版
24日	Shank	Shank	Klei Entertainment	动作	美版
		2010年9月			
3日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	欧版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
8日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作冒险	美版
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
16日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
17日	双重世界Ⅱ	Two Worlds Ⅱ	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
22日	智代After CS版	智代アフター ～イッツ ア ワンダフルライフ～ CSエディション	Prototype	文字冒险	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
24日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	欧版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
28日	FIFA 11	FIFA 11	EA	体育	美版
28日	肖恩・怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
30日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	日版
30日	加勒比海盗 被诅咒的舰队	Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned	Disney	动作角色扮演	欧版
		2010年10月			
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
5日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	火影忍者 疾风传 终极风暴2	Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2	NBGI	格斗	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂Ⅱ 血与肉	Saw II: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
19日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
24日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	格斗	欧版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言Ⅲ	Fable Ⅲ	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
		2010年11月			
2日	职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	体育	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
12日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利・波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作射击	美版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	怒首领蜂大复活	怒首领蜂大复活	Cave	射击	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
		2010年12月			
22日	电脑战机 虚拟势力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作	2010年秋	恶魔城 暗影之王	动作
2010年秋	我的新娘	文字冒险	2010年内	马克斯・佩恩3	动作射击
2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击	2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击
2011年3月8日	龙之世纪Ⅱ	角色扮演	2011年3月22日	孤岛危机2	主视角射击
2011年4月5日	战争机器3	动作射击	2011年9月13日	狂暴	主视角射击
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年内	入口2	主视角射击	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

08.26 皇牌空战X2 联合突击

PSP 射击 ■NBGI ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



《皇牌空战》第二次登陆PSP平台，游戏包括单人模式和多人模式，多人模式更是包括了普通的Ad-hoc对战和通过服务器的联网模式。全新的合作战役模式支持2到4人合作过关，玩家组成的部队会被分开在同一战场上冲向不同的目标，比如一队去摧毁标志建筑另一队负责消灭敌军的地面火力，两队的配合非常重要。对战模式最多8人对战。本作也是系列首次将故事背景设定在现实世界中，而不是系列前作的假想地球，伦敦、埃及、旧金山、东京等城市都将成为战场。

08.26 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村

PSP 模拟经营 ■Capcom ■无对应周边 CERO A 推荐度 B

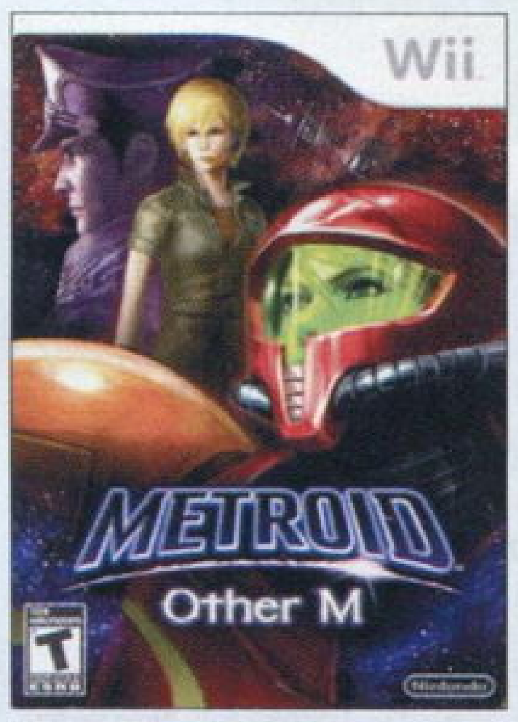


本作是超人气游戏“《怪物猎人》系列”的外传作品，以原作中帮助猎人狩猎的小猫艾露为主角，向玩家展现与原作风格完全不同的故事。在游戏中玩家需要通过召集更多的同伴、完成村民的委托和一些迷你游戏，才能让村子壮大繁荣。除了能在村子享受轻松愉快的田园生活外，玩家还可以在游戏中招募同伴，前往村庄的集会所里接受各种狩猎任务挑战原作中的各种大型怪物，每种狩猎猫的技能各不相同，玩家需要灵活搭配狩猎组合才能确保战斗的胜利。

08.31 银河战士 另一个M

攻略预定

Wii 动作射击 ■Nintendo ■无对应周边 T 推荐度 A



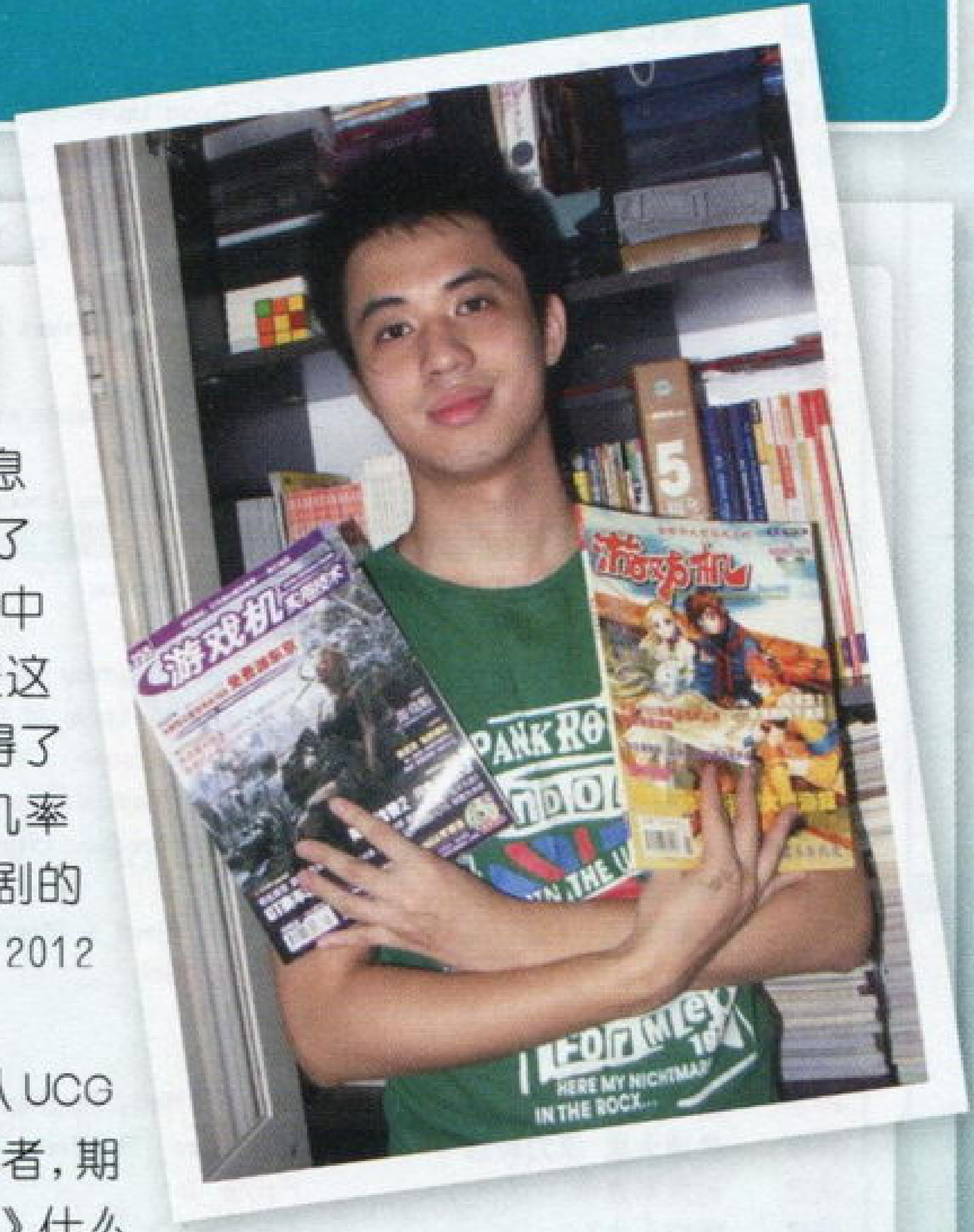
“《银河战士》系列”是老任看家的经典品牌之一，而最新作《另一个M》则是系列登陆Wii平台的第三部作品。本作故事的时间轴设定为《超级银河战士》与《银河战士 融合》之间，FANS可以借此对萨姆斯的过去产生更多的了解。而游戏的最大卖点，在于制作小组与Tecmo旗下的Team NINJA（代表作《忍龙》）的强强合作。游戏不仅在动作部分加入大量《忍龙》要素，BOSS战的设定也吸取了众多来自于前者的特点。战斗更激烈，动作更爽快，这就是新生的《银河战士》！

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

这些日子陆陆续续收到雪片一般的来信，大家的热情真是如同夏日的骄阳，让小编们泪流满面。

经过严格严肃的抽选流程，最终……

那位人品爆发的幸运儿诞生啦！他就是来自广东省的苏硕！大家该撒花、鼓掌、端机关枪的别控制～



苏硕 获奖感言

“这消息不是真的！这消息不是真的！不是吧？真的中了啊！太给力啦！”每一个听说我中奖的人（包括我自己），最初都是这样一个反应。仅凭一封信就获得了只有一个名额的大奖，这么低几率的事情居然发生在一直都很悲剧的我身上，实在是太不可思议了！2012快到了也不能这样子啊～

不过仔细想想，作为一名从UCG第24期起就一期不落的老读者，期间再加上《游戏人》呀《掌机王》什么的……十年来的金钱和精力的投入，换来这次TGS游的名额，貌似也算是命运给我的等价交换吧。嗯嗯，其实还是人品爆发……

作为一名玩家，能够亲临TGS现场实在是毕生的荣幸。希望能够在东京这段期间，认识更多的新朋友。更希望自己能够从读者的角度，从一个非专业的角度为大家呈现出TGS另一面的精彩。让我们拭目以待，TGS将为我们展开的，游戏的新篇章！

幸运奖 1名 东京六日游

广东 苏硕

入围奖 10名 TGS现场珍贵纪念品

上海	周集成	福建	苏臻
浙江	童晔	吉林	程金刚
广东	海波	四川	周超
北京	支彧涵	江苏	夏永良
广东	梁锐坚	广东	姚建超

参与奖 30名 TGS现场精美小礼物

广东	罗子卿	安徽	金峰
贵州	程鹏	黑龙江	王轶群
浙江	韩　杰	湖北	王爽
河南	周葆罗	河北	刘斌
天津	宋峻炀	浙江	吴丹琳
辽宁	刘春艳	内蒙古	陈烨
北京	邱颖	贵州	吴星宇
宁夏	吴秋宁	辽宁	任九州
江苏	朱文丽	江苏	谢臻渊
陕西	王方家	广东	郭立刚
吉林	赵文博	浙江	章之印
广西	陶媛	安徽	张伟
河南	陆杨	重庆	祝满
天津	王利伟	广西	王小磊
青海	古中敏	上海	肖振中





一夜暴富的方法很简单
只要你能在遍布丧尸的幸运市里幸存下来
丧尸围城2
原名：DEAD RISING 2｜机种：PS3、X360、PC｜类型：动作
发行商：Capcom｜发售日：2010年9月24日
多分支、多结局、升级系统、武器组合
空前绝后的同屏人数，支持多人联机屠戮丧尸
前传《CASE 0》可于Xbox LIVE下载！
TIR
XVII
PAYBACK
DEADRISING 2

模魂志 No.48



大16开152页+DVD

在暑假这个模玩的活跃时期，各地的动漫展会以及模型比赛让人目不暇接，本辑将带您走遍港沪以及日本，为您送上WF、电击高达模型比赛以及变形金刚年会等热门展会，足不出户也能感受到会场的热烈气氛。《高达OO》剧场版上映在即，而本辑将以最新发售的模型为例，为您送上最火热的制作攻略。暑假期间众多新款模型玩具上市，本辑将继续为您网罗最新的实物评测以及实用的改造攻略。

8月30日 全国上市

卡牌·桌游 Vol.7



16开全彩80页 附送mini-CD

《卡牌·桌游》新一辑9月开学期间即将上市，继续为大家带来精彩内容，“2010年魔兽卡牌国冠赛”以及“2010年游戏王世冠赛”都刚刚落下帷幕，本辑将为大家带来赛会的详细报道，此外《三国杀》新扩展包《神话再临一林》刚刚发售，这次也为大家带来《三国杀一林》武将技能解析。本辑还有《万智牌》T2十大套牌推荐、中国古代桌面游戏简介、《游戏王》天价卡牌介绍、成长式卡牌游戏漫谈等精彩内容，本辑赠品为魔兽卡牌中文6版卡牌随机3张，还有幸运抽奖活动准备的丰厚大奖等着你。



9月2日 全国上市

猎天使魔女 无限巅峰默示录

160页全彩大16开精美设定集+80分钟游戏制作花絮DVD



动作游戏鬼才神谷英树再度出击

白金工作室携手SEGA的巅峰之作！

— 全彩大16开设定集 —

最珍贵的第一手设定资料与点评

全部人物、敌人、武器与场景画稿

— 游戏制作花絮DVD —

制作团队揭秘游戏开发过程中的趣事！

神谷英树为你解读魔女诞生的全过程！

9月3日 全国上市

游戏·人 Vol.38

大16开160页内文+音乐CD



八周年纪念号

全新改版 增加32页精彩文章

作为国内惟一的游戏文化专门志，《游戏·人》已经与热爱游戏，心系游戏文化的您一起走过8年时光。作为8周年纪念号，《游戏·人》第38辑在增加32页内文的同时，也将进行全面改版。“业界风云”、“游戏风采”、“影漫世界”、“文化漫谈”四大板块内容将每一位游戏人所关心的内容一网打尽。“业界风云”更加深度挖掘的业界内幕，讲述更有趣的名人轶事，新增“工作室物语”栏目带您走近游戏开发团队；“游戏风采”博古论今，全方面展示热门大作与经典名作风采；“影漫世界”网罗动画、漫画、电影，从游戏人的视角品味视觉媒体；“文化漫谈”通晓天文地理、风土人情，新增“神魔乱舞”栏目为您搜神捕怪。更多神秘精彩内容金秋与您有约！

任天堂启示录

解读岩田聪时代的任天堂

一家只有3000多人的游戏公司，占据了全球游戏产业一半的销售收入。岩田聪的八年掌权时期，任天堂内部究竟经历了何等巨变？2.5万字长文为您揭开任天堂奇迹之谜！

渡鸦传奇 装甲核心系列战史

在这个世界上生活着一群“渡鸦”，千百万年来他们的足迹遍布宇宙，在时代变革的暗涌中悄然改变着人类文明的进程，在各个次元中都留下了不朽的传奇……

机器人之魂与梦

日本，这个动漫与游戏的国度，这个善于将一切物体拟人化的国度，早已将机器人融入到他们的社会之中……

FC时代英雄——高桥名人

20多年前，游戏公司不热衷于捧红制作人，更热衷于打造“游戏达人”。他并非游戏制作人，但他的名气却超越所有制作人……

神秘特别企划

众编集体打造，大型神秘特企敬请期待！

9月4日 全国上市

PSP专辑 Vol.10



大16开224页+数据DVD光盘

— 信息集结 —

PSP游戏年鉴、新作资讯、焦点解析、玩转PSP

— 特别企划 —

近年PSP软件销量排行榜

— 游戏剧场 —

诡计×逻辑经典推理小说再现

— 典藏攻略 —

焰同盟 | 我的暑假2 | 最后的战士 | Fate/新章

伊苏VS空之轨迹 | 换装迷宫X | 火影忍者 羁绊驱动 | 乐高哈利波特1~4年

女歌手计划2 | 钢之炼金术师 通往约定之日

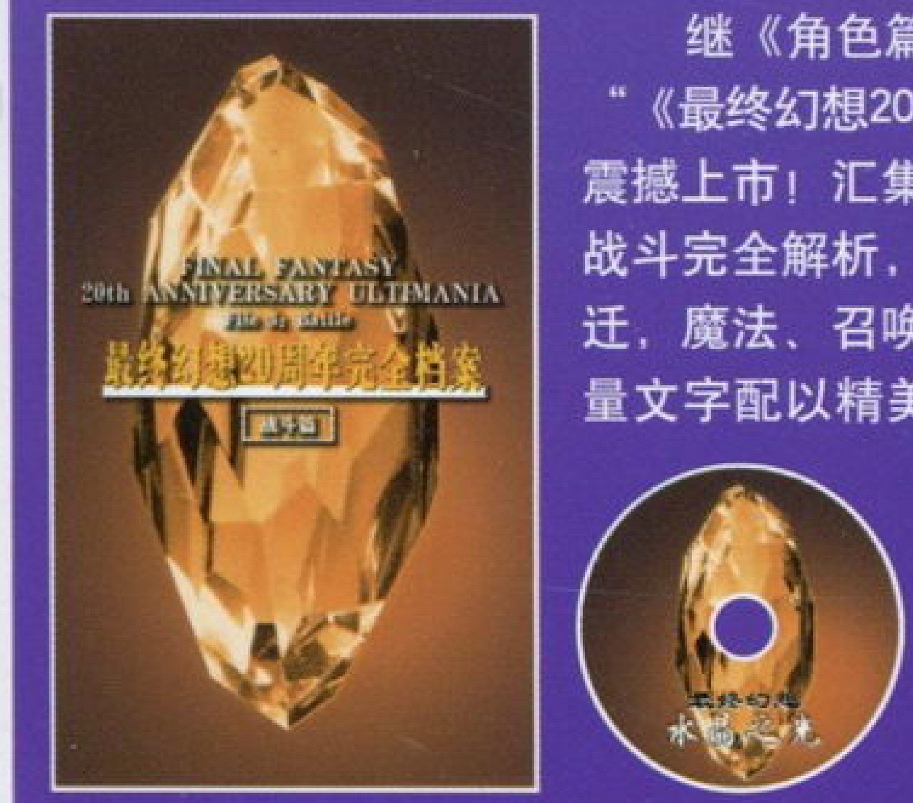
— 数据DVD —

精选主题、实用软件、热门游戏OST

9月4日 全国上市

最终幻想20周年完全档案 战斗篇

全彩448页+全系列主题歌精选CD



继《角色篇》《剧情篇》之后，国内玩家苦苦等待的“《最终幻想20周年完全档案》系列”最后一部《战斗篇》震撼上市！汇集二十年来《最终幻想》全系列所有作品的战斗完全解析，内容涵盖了战斗角色介绍，战斗系统的变迁，魔法、召唤兽与全部怪物等众多详尽资料。近35万海量文字配以精美的图片，带领您回顾史上最伟大的RPG游戏系列的发展历程，绝对是每位“《最终幻想》系列”玩家不可错过的权威资料宝典。

9月8日 全国上市

口袋玩家 Vol.34

32开224页+精美赠品：新奥格斗徽章+卢卡里奥徽章



本辑带来《口袋妖怪 黑·白》更多情报，全新漫画《琥珀之光》连载开始，白发少女的芳缘之旅即日启程！《Pokemew》发生难以想象的袭击；研究所带来《口袋妖怪详尽分析——论持久战之物防盾》。小说《露西4》，沙漠大冒险中猴怪进化！《圈圈胸酒吧》之巨大火山传说。小说、研究、漫画、专题……更多精彩，尽在《口袋玩家》。DVD精彩收录最新《口袋妖怪 黑·白》预告片，最新中文字幕《宠物小精灵DP》以及口袋金曲等。

9月10日 全国上市